7 /95 Juli

Das Spielemagazin, das viel bietet

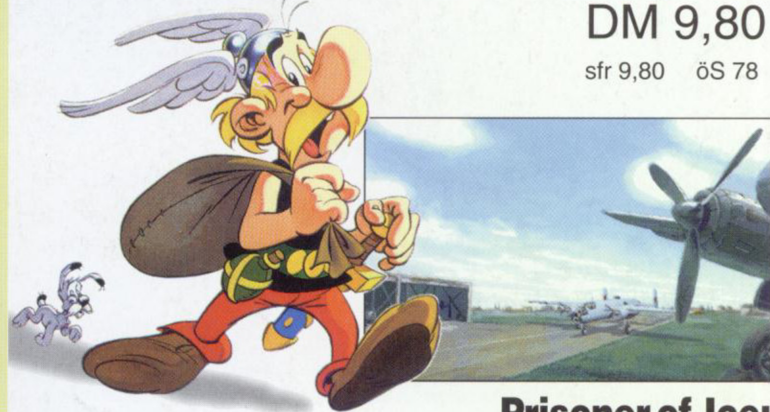
TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388



DM 9,80
sfr 9,80 öS 78

PC Spiel mit CD-ROM

PC Spiel mit CD-ROM



Asterix: Die große Reise

Prisoner of Ice: Dämonen beherrschen das ewige Eis

Unheimliche Antarktisreise

PRISONER OF ICE

Ein brandneues Cthulhu-Abenteuer von Infogrames

Star Trek – A Final Unity

Neu von LucasArts

Vollgas

So macht Adventure richtig Spaß

E3-Messereport

Neues aus der Stadt der Engel

PC Spiel berichtet aus Los Angeles

Star Trek – A Final Unity

Picards großes Abenteuer

Lost Eden: Abenteuer im verlorenen Paradies

15 aktuelle Spieledemos auf CD

Heiße Scheiben!

...von



CD-ROM

Top 111

Professionelle PC-Anwender sind immer auf der Suche nach aktuellen Software-Sammlungen, die nicht nur Masse ohne Klasse bieten. Doch nun gibt es **TOP111**! Diese CD-Serie wurde für Computer-User konzipiert, die Gutes von Überflüssigem zu unterscheiden wissen. Deshalb enthält sie **111 leistungsfähige und sinnvolle Shareware-Programme zu dem Thema, das Sie interessiert!**

folgende **TOP111** CD-ROMs sind bereits lieferbar:

- Spiele Spiele
- Windows Spiele
- Deutsche Spiele
- Tools für Windows
- Windows Shareware
- Deutsche Shareware

NEU!



je DM 12,95

CD-ROM



Vinyl - Goddess From Mars

Ein **SEXY-Jump&Run-Game** mit vielen witzigen Gags. 256-Farben, wunderschöne Grafiken, ein hitverdächtiger Soundtrack und Digital Sound f/x für Soundblaster sorgen für die passende Umgebung! Ein Spiel von Union Logic! - **Mit Vinyl-Poster!**



NEU!

DM 49,95

CD-ROM

Krypton Egg

NEU!

Ein **faszinierendes "Breakout"-Game**, das süchtig macht. Hier werden alle bisherigen und denkbaren Varianten des Spiels vereint. Spielen Sie mit bis zu 100 Bällen und machen Sie sich auf allerlei Verrücktheiten gefaßt. **Super Grafik und 60 umwerfende Level** mit hervorragender Soundunterstützung! **Lizenzierte Vollversion mit deutschem Menü!**



DM 59,95

CD-ROM



Internet - der Wegweiser

NEU!

DM 19,95

Das Thema ist heiß! Vom Internet reden alle und jeder will wissen, wie's geht! Auf dieser CD finden Sie **ein hervorragendes Windows-Programm erstellt vom ZEW** (Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung GmbH), **über 25 Sharewareprogramme** zum Thema INTERNET sowie ausführliche **Texte und Hilfestellungen**. Von ARCHIE bis WWW-Server wird Ihnen alles ausführlich erläutert - **Surfen Sie durch's INTERNET!**

CD-ROM

NeoBook Professional (Deutsch)

NEU!

NeoBook ist ein **Autorensystem für elektronisches Publizieren und Präsentieren**. Erstellen Sie spielend leicht EDV-basierende Broschüren, elektronische Magazine, interaktive Lernsoftware, uvm. Integrieren Sie Grafiken, Sounddateien und Animationen. NeoBook erstellt aus Ihrer Publikation eine **Programmdatei** (.EXE) **zur beliebigen Weitergabe**. Kein Run-Time-Modul erforderlich! Inkl. Templates, Backgrounds und Fonts! **Kompl. deutsch mit Handbuch (100 S.)!**



DM 99,95

~~DM 179,95~~

CD-ROM





NEU!

DM 29,95

Strip-Tease Magazin

Sechs Frauen zeigen Ihnen die Rundungen ihres Körpers. **Über 300 erstklassige Photos** und **4 Videos** bringen Ihnen dieses erotische Feuerwerk näher. Eine entsprechende Sounduntermalung darf natürlich nicht fehlen. Für MS-Windows

Ankreuzen, Abschicken und die Post geht ab!

Bestellung !

Artikel	Best.-Nr.	Preis	
Spiele Spiele	CDR2069	DM 12,95	☐
Windows Spiele	CDR2068	DM 12,95	☐
Deutsche Spiele	CDR2076	DM 12,95	☐
Tools für Windows	CDR2071	DM 12,95	☐
Windows Shareware	CDR2070	DM 12,95	☐
Deutsche Shareware	CDR2072	DM 12,95	☐
Vinyl - Goddess from Mars	CDR2098	DM 49,95	☐
Krypton Egg	CDR2088	DM 59,95	☐
Internet - Der Wegweiser	CDR2081	DM 19,95	☐
NeoBook Pro	CDR2037	DM 99,95	☐
Strip-Tease Magazin Vol.1	CDR2023	DM 29,95	☐
Monats-CD ?/95	CDR9501	DM 3,00	☐

SONDERPREIS!

MONATS-CDs unserer Wahl von 01 bis 04/95 mit aktueller Shareware pro Stück nur DM 3,-

+ Porto / Verpackung → SUMME

ABSENDER · Bitte nicht vergessen ·

Kunden-Nr. (falls bekannt)

Vorname Name

Straße / Haus-Nr.

Land / PLZ / Ort

Datum Unterschrift

☐ Scheck über DM ________ liegt bei. (Versandkosten 7,- DM)

☐ per Nachnahme (Versandkosten 10,- DM)

☐ per Lastschrift von nachfolgendem Konto (Versandkosten 7,- DM)

Bank / Ort

BLZ Konto-Nr.

☐ per Kreditkarte (Versandkosten 10,- DM)

Kreditkarte Ablaufdatum

Kreditkarten-Nr.



Tel 0721-97224-0
Unsere freundlichen Damen erwarten Ihren Anruf!
Fax 0721-97224-24
Btx *CDV#

Postfach 2749
D-76014 Karlsruhe

Die Top 5 des Monats Juli

Beste Grafik: Vollgas

Bester Sound: Star Trek TNG – A Final Unity

Aus dem Feld der im Heft vorgestellten Spiele-Neuerscheinungen kürt die Redaktion alle vier Wochen die besten Games des Monats. Hier sind sie also, die "Top 5" der PC Spiel im Monat Juli sowie die entsprechenden Stimmen der einzelnen Redakteure. Ebenfalls ermittelt wurden die beste Grafik und der beste Sound in einem Spiel im Monat Juli.

Jürgen



1. Star Trek TNG: A Final Unity
2. Lost Eden
3. Macchiavelli – The Prince

Klaus



1. Vollgas
2. Lost Eden
3. Star Trek TNG: A Final Unity

Marcus



1. Vollgas
2. Prisoner of Ice
3. Jagged Alliance

Stefan



1. Prisoner of Ice
2. Vollgas
3. Star Trek TNG: A Final Unity

Thomas



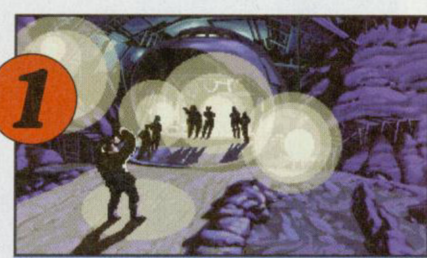
1. Vollgas
2. Jagged Alliance
3. Terminal Velocity

Vera



1. Star Trek TNG: A Final Unity
2. Vollgas
3. Prisoner of Ice

1



Vollgas

Das neueste Adventure von LucasArts ist auf jeden Fall ein Kandidat für das Spiel des Jahres 1995. Action, knackige Rätsel und ein im wahrsten Sinne des Wortes total abgefahrener Held warten auf Euch. Seite 48.

2

Star Trek TNG – A Final Unity

Szenen direkt aus der Serie, Originalstimmen der Besatzung und Originalmusik: Nicht nur Fans der Enterprise werden die spannende Reise der Enterprise genießen.

Seite 64

3



Prisoner of Ice

Ort: die Antarktis. Zeit: 1937. Auftrag: ein Sieg über die Mächte des Bösen. Der oberspannende "Shadow of the Comet"-Nachfolger hat mehr als nur das gewisse Etwas. Seite 66.

4



Lost Eden

In Dino Veritas: Eine wahre Bilderflut erwarten den Spieler bei dieser Urviech-Mär aus dem Hause Virgin. Mehr über das verlorene Paradies lest Ihr auf Seite 88.

5



Jagged Alliance

Die Machenschaften eines bösen Wissenschaftlers auf der Insel Metavira stellen Spieler vor eine besonders anspruchsvolle Aufgabe. Was Euch im einzelnen erwartet, verraten wir auf Seite 68

SPOTLIGHT

PC-Spiel-CD 7/95, Inhalt

Demos

- Abaron
- Aufschwung Ost Deluxe
- Baldies
- Buried in Time
- Criterion
- Flight Commander 2
- Fußball Total
- Hardball 4
- Lemmings For Windows
- Macchiavelli – The Prince
- Magic of Endoria
- Magic of Endoria Light
- Mission Critical
- Paws of Fury
- Tank Commander



Shareware

- Backstage BBS
- Bolo III
- Bombers
- Boxes
- Capture the Flag
- Comet Busters
- Crusher Castle II
- Gemstones
- Heroes
- Last of the Free
- Mahjongg
- Oilcap
- Pako
- Poolmaster
- Robot Crusades
- Runner
- Sinaria
- Skyworker
- Textris
- Toppler
- Traffic
- UFO Tracker
- World Empire

Außerdem: Magazin mit Feedback, Slideshows und Feedback, Werkstatt, Videos und vieles mehr.

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

CD-Redaktion (Ltg.)
Jürgen Borngießer (jb)

Chefin vom Dienst
Heike Wiegand (wi)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Roland Heibert, Antje Hink (ah), Ralf Nebelo (rn), Rainer Scheer, Heinrich Hink (hs), Michael Suck (msu)

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
Star Trek – The Next Generation: A Final Unity
© Spectrum Holobyte

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Regina Sieberheyn, Lars Völke, Christian Siebert, Katja Braun

CD-Gestaltung
Roman Müller (verantw.), Volker Vogeley

Anzeigenleitung
Ulrich Lauterbach, Tel.: (0 56 51) 97 96-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 97 96-14
Dieter Schäfer, Tel.: (0 56 51) 97 96-15
Torsten Bonin, Tel.: (0 56 51) 97 96-12

Anzeigendisposition
Sabine Schmauch, Tel.: (0 56 51) 97 96-16
Fax: (0 56 51) 97 96-44

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Gutenbergstr. 3, 37412 Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Gütersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 109 DM für 12 Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren.
Der Abonnementpreis im Ausland beträgt 124 DM. Übersee auf Anfrage.

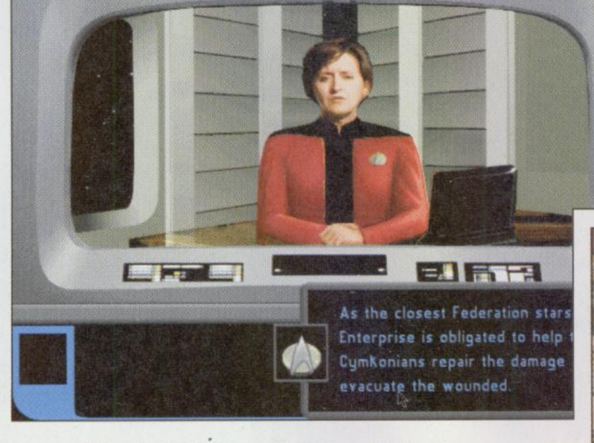
Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel. (0 56 51) 97 96-19

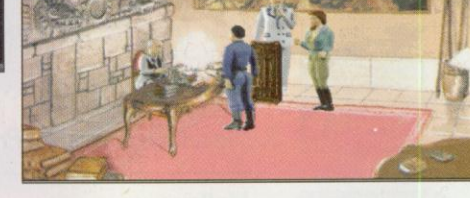
Bankverbindung
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Sparkasse Werra-Meißner,
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55
Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Marketing: Hessenring 32, D-37269 Eschwege, Tel.: 0 56 51/9 29-0,
Fax: 0 56 51/9 29-144, BTX: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Inhalt





Spotlight ab Seite 3

Report ab Seite 20

Thema ab Seite 32

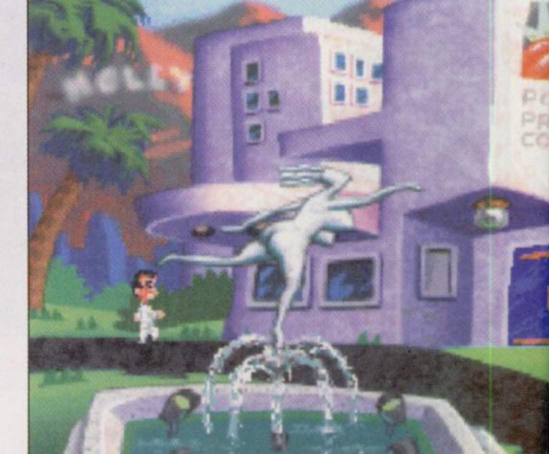
Lupe ab Seite 99

Wettbewerbe Gewinnspiele

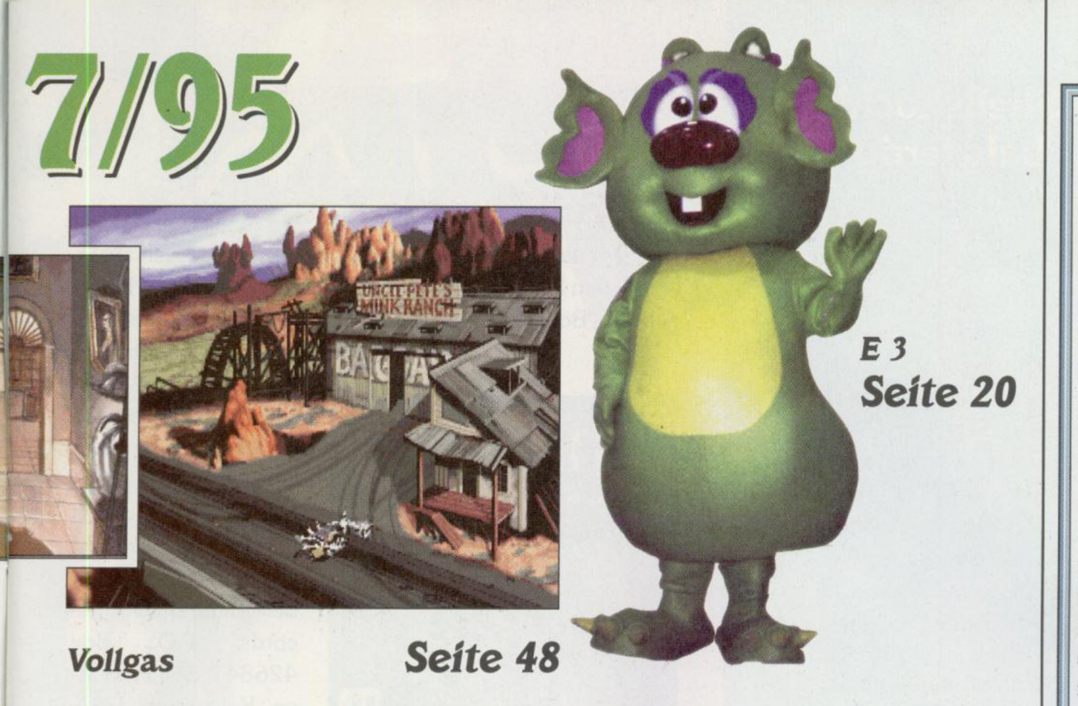
Werkstatt ab Seite 102

Rubriken

Comic



7/95



E 3
Seite 20

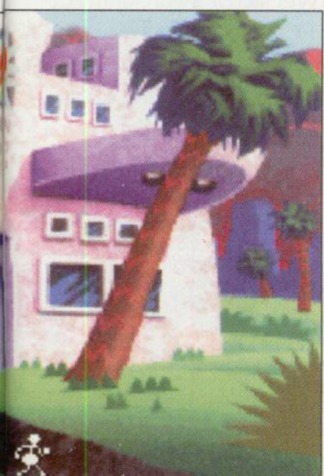
Vollgas Seite 48

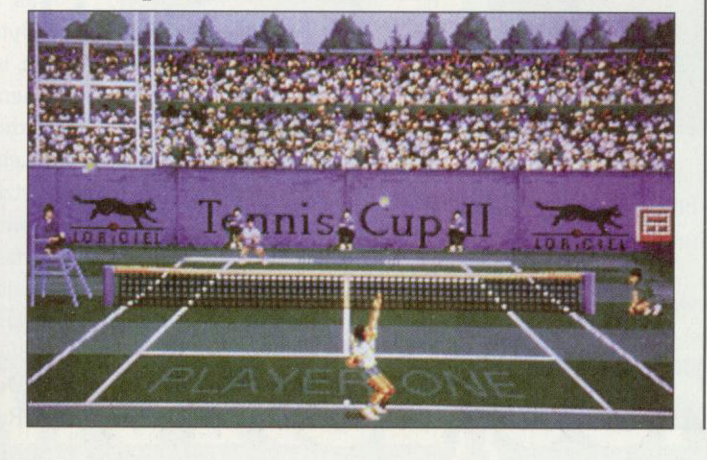
Spielfeld ab Seite 46

Das aktuelle Spiele-Angebot

Tennisspiele Seite 32

Seite 36





Schöne neue Spielwelten

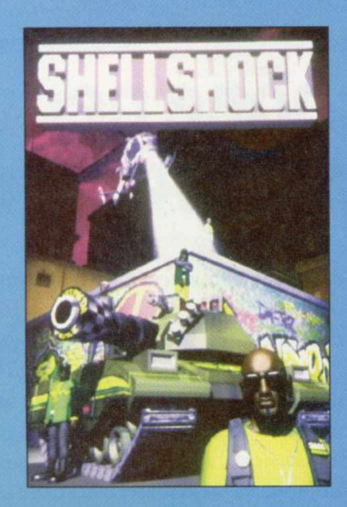
Wer wie wir Redakteure eines Spielemagazins in diesen Tagen die Möglichkeit genießt, auf Messen und direkt bei den Firmen die allerneuesten Spiele und die Pläne für zukünftige Games zu begutachten, der muß im Grunde beeindruckt sein. Das immer noch junge Medium CD-ROM und die immer leistungsfähigere Hardwarebasis machen vieles möglich, wovon wir zwar schon länger zu träumen wagten, was in der Praxis aber trotzdem noch nicht durchführbar erschien. Nach einigen Kinderkrankheiten bietet zum Beispiel der vielbeschworene "interaktive Spielfilm" in vielen Produkten tatsächlich endlich genug Spiel und in jedem Fall viel mehr als nur hervorragende Animationen.

Trotzdem muß man gleichzeitig feststellen, daß die sprunghafte Entwicklung mit ähnlichen Problemen einhergeht, wie sie überall zu beobachten ist, wo vergleichbarer Riesenwuchs stattfindet. Die neuen Qualitäten werden nämlich oft mit dem Wiederaufleben von Makeln bezahlt, die längst überwunden sein sollten. Im Fall von Computerspielen sind das zum Beispiel fehlerstrotzende Erstverkaufsversionen, schlampig ausgeführte Installationshilfen und Handbücher oder eklatante Mängel in der Logik der Stories, die vor allem bei Adventures und Simulationen den Spaß am Spiel schwer beeinträchtigen können. Das ist schade, denn nach wie vor sind Spieleentwickler überwiegend ebensolche Liebhaber des Genres wie wir, ihre späteren Kunden. Gemeinsam sollten wir alles dafür tun, daß ungeschriebene Gesetze der Konsumgüterindustrie, in der die schöne Hülle mehr zählt als der Inhalt und die Halbwertzeit fest ins Produkt eingebaut ist, bei Spielen nicht überhand gewinnen.

Abseits aller Sorgen um die Qualität zukünftiger Spiele haben wir natürlich in diesem Monat wieder alle vielversprechenden Neuerscheinungen für Euch unter die Lupe genommen. Die meisten dieser Games sind viel besser, als es die Gedanken in dieser Spalte vielleicht befürchten lassen. Wir hoffen, daß Euch auch die aktuelle Ausgabe ein wenig Spaß macht.

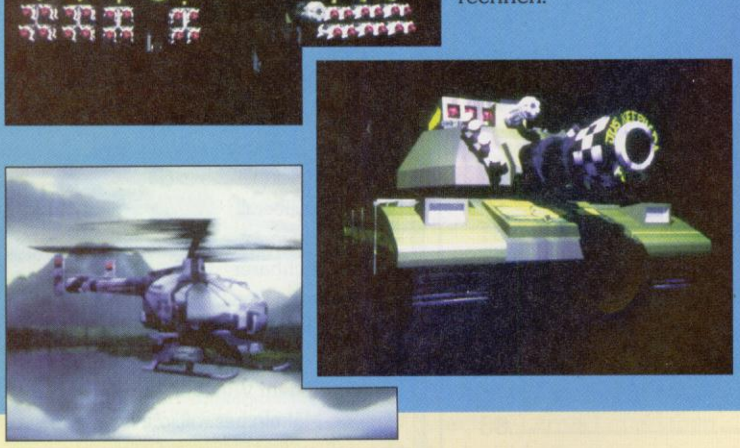
Stefan

und die PC-Spiel-Redaktion



Shellshock! bald fertig

Von der Firma Core Design kommt ein Panzerkampf-Simulator mit Netzwerkoption. Ziel des Spiels wird es sein, mit dem eigenen Panzer eine internationale Terrororganisation auszuheben. Die Jungs der Truppe sind natürlich wieder einmal bestens ausgerüstet. Da wird es sicher die eine oder andere knifflige 3D-Schlacht geben. Texture-Mapping und Silicon-Graphics-Grafiken sollen für eine ausgefeilte Optik sorgen. Eine CD-ROM- und eine Diskversion sind geplant. Vor August ist jedoch nicht mit dem Teil zu rechnen.



SPOTLIGHT

Full-Throttle-Soundtrack

Wer ein Ohr für Rockmusik offen hat, sollte sich auf jeden Fall einmal die **Gone Jackals** reintun. Von ihrem Album "Bone to Pick" bilden nämlich drei Songs den Soundtrack zum neuen LucasArts-Adventure **Full Throttle** (Vollgas). Hammerharter Rock für Jungs und Mädels, die auf schwere Maschinen stehen. Die Band steht bei Blue/Black Records, P.O. Box 426847, San Francisco, Kalifornien, USA, unter Vertrag.



Multimedialer Musikkatalog

Als erster der großen Musikkonzerne springt **BMG-Ariola** auf den Multimedia-Zug auf und bringt den neuesten Katalog auf CD heraus. Insgesamt sind 50.000 Tracks, 4500 Musiktitel (700 zum Reinhören) und 32 Videoclips auf der CD archiviert. Umfangreiche Suchfunktionen machen den **Intr'acter** zum guten Nachschlagewerk. Das Teil kostet knapp 30 Mark und kann bei BMG-Ariola, Justus-von-Liebig-Ring 2, 25451 Quickborn, Tel.: 04106/6140, bestellt werden.





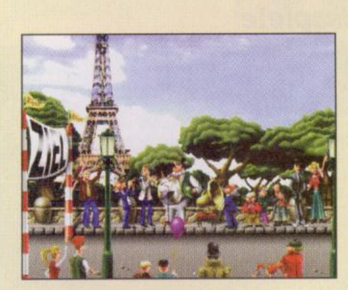
Alone in the Dark 3 (Comic): Was bisher geschah

Hätte Edward Carnby gewußt, was auf ihn zukommt, wäre er nie losgezogen, um seiner Freundin Emily beizustehen. So landete er aber nach einem Hilferuf von Emily in der Geisterstadt Slaughter Gulch. Dort wollte sie mit einem Filmteam einen Western drehen. Doch als Edward ankommt, findet er nur einen Haufen Untote. Der Auftritt zweier Erzschurken namens Caine und Stone bringt das Material Fluidum aufs Tapet. Edward bringt sich nach einem kurzen Gespräch mit einem Überlebenden vom Filmteam im Getränkekeller des Saloons vorläufig in Sicherheit. Wird er aus dem Keller entkommen?



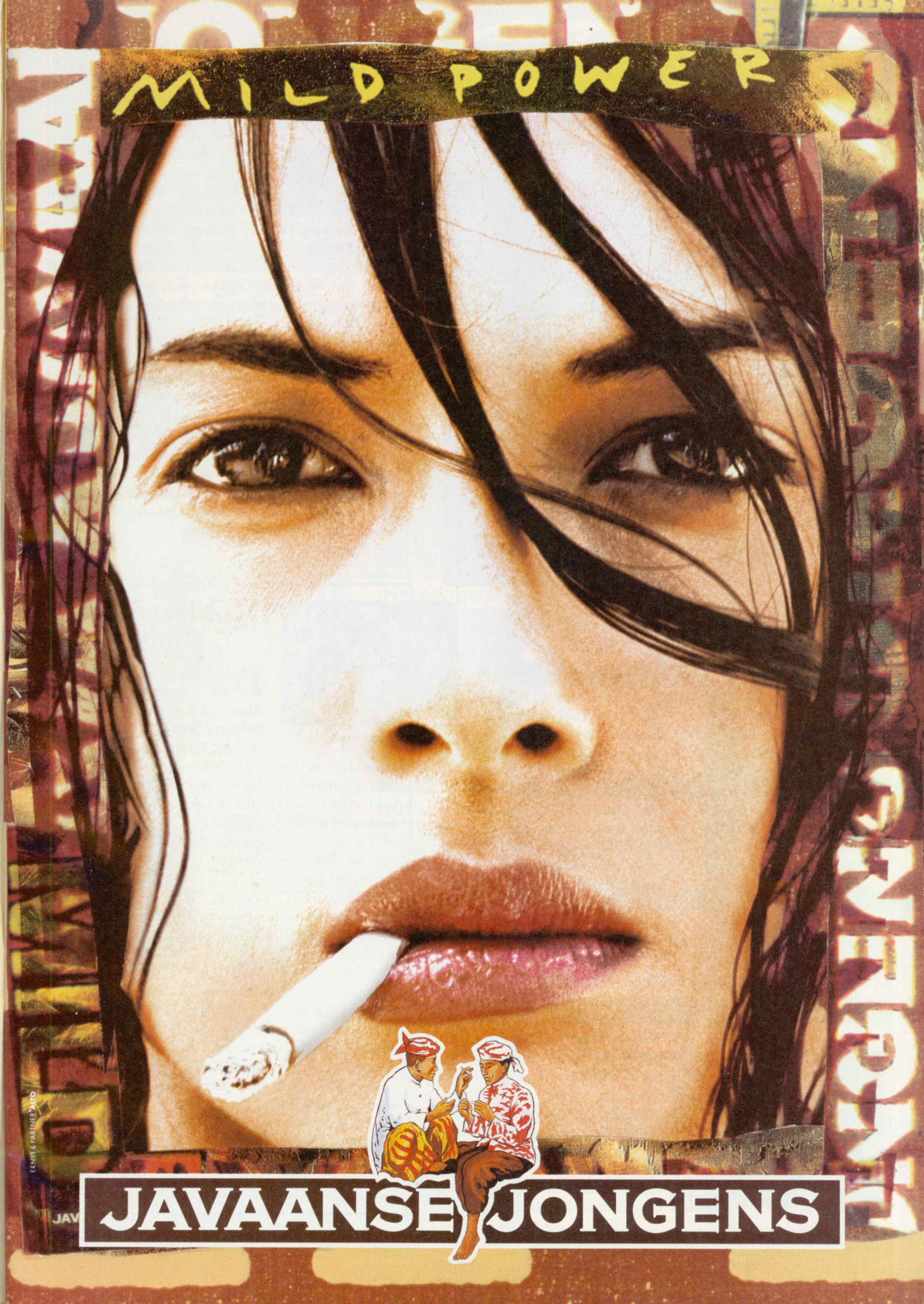
Teil fünf des zwölfteiligen Comics ist wieder in der Mitte dieser Ausgabe zu finden. Die vollständige Ausgabe erscheint im Splitter Verlag, Gollier Str. 16, 80339 München, Tel.: 089/506778.

Kostenlose Blue-Byte-Demo-CD



Das neueste Produkt von Blue Byte, **Die total verrückte Rallye**, ist gerade auf den Markt gekommen. Wer sich über unseren Artikel in der PC Spiel 6/95 hinaus das Game einmal ansehen möchte, kann sich jetzt bei Blue Byte eine **Demo-CD** vom Spiel bestellen – kostenlos. Na ja, fast kostenlos! Um tatsächlich an das Teil zu kommen, muß man einen an sich selbst adressierten und mit drei Mark frankierten Rückumschlag (C5-Format) an die Firma Blue Byte schicken: Blue Byte Software GmbH, Kennwort Demo Rallye, Eppinghofer Str. 150, 45468 Mülheim an der Ruhr.

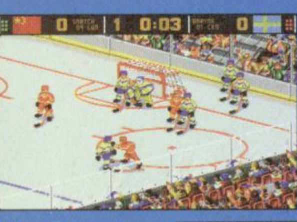



MILD POWER
JAVAANSE JONGENS

Jagd auf den Puck

Eishockeyfans, aufgepaßt: Mit **Alex Dampier Pro '95** Hockey hat wieder einmal ein Promi aus der Sportszene seinen guten Namen für ein Spiel hergegeben. Der englische Trainer und kanadische Spieler Dampier soll außerdem beratend zur Seite gestanden haben, und so darf man zu Recht auf die Umsetzung gespannt sein. 3200 verschiedene Spieler aus über 25 internationalen Teams stehen zur Auswahl, und es bleibt den Anwendern überlassen, ob sie lieber die Action auf dem Eis oder die Ruhe im Managerbüro vorziehen. Das Game der Firma Merit bietet beide Möglichkeiten.

Gar nicht mehr auf dem Boden der Tatsachen ist **Fighter Wing**, das zur Gattung realistischer Flugsimulationen zählt. Die Besonderheit ist zweifelsohne die Netzwerkfähigkeit: Bis zu 16 Spieler in zwei Teams können sich am Steuer moderner Kampfflugzeuge beweisen; die CD-ROM-Version soll überdies mit Full-Motion-Videos aus der US-TV-Serie FirePower bestückt sein. Ob sich – wie Merit es verspricht – auch Flugi-Anfänger nach wenigen Minuten ins Spielgeschehen stürzen können, werden wir dieser Tage ausprobieren.



Alex Dampier Pro '95 Hockey



Fighter Wing

Eine Legende geht in die Luft



Flight over Hamburg: "Wild Bill" geht in die Luft

Er hört es nicht gerne, aber "Wild" Bill Stealy ist so was wie eine Legende im Softwarebusineß. Einer solchen muß man auch einen entsprechenden Empfang bereiten, sagten sich Marc, Andreas und Norbert Wardenga von Software 2000, als der Meister neulich in Deutschland weilte: Sie luden den Microprose-Gründer nach seiner Ankunft in Hamburg zu einem Hubschrauberflug nach Eutin ein, wo das Joint Venture zwischen Bill Stealys neuer Company Interactive Magic und Software 2000 publik gemacht wurde. Interactive Magic wird u.a. Titel wie Christoph Kolumbus im Ausland vermarkten, während die Eutiner einige US-Strategiespiele und Simulationen für den deutschen Markt herausbringen werden.



Joint Venture: Die Wardengas freuen sich über die Zusammenarbeit mit Bill Stealy

SPOTLIGHT

Späte Illusionen

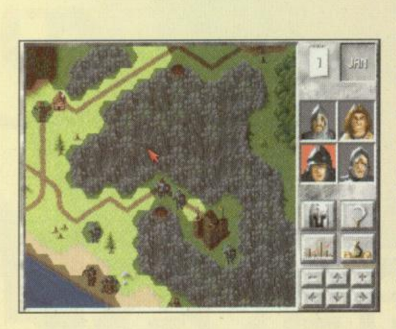
Eigentlich sollte Pinball Illusions Ende Mai erscheinen. War wohl nix! Der neue PC-Edelflipper von 21st Century kommt nun doch erst im September auf den Markt. Besitzer eines Amiga CD32 können sich ja derweil mit der Version für dieses Gerät trösten; sie ist bereits seit einiger Zeit im Handel.

Leipziger Computermesse

Vom 13. bis zum 17. September läuft in Leipzig die Messe für Computer und Telekommunikation. Zwar ist das Event vor allem auf die wirtschaftliche Nutzung von Computern ausgelegt, aber findige User dürften trotzdem den einen oder anderen interessanten Messestand finden.

Strategie – leicht gemacht

Mit **Crusade** will **Greenwood** zeigen, daß Strategiespiele auch aus dem Verstand heraus lösbar und nicht nur von langwierigen und langweiligen Details abhängig sind. Mehr Abwechslungsreichtum im Spielgeschehen, eine angenehme Benutzerführung (beides ohne Verlust an Realitätsnähe) und ein Leveleditor für eigene Szenarien sind Highlights des Programms. Vor allem Editoren vermißte man bislang bei rein deutschen Produkten; die Spieler wird's freuen, daß endlich mal einer dabei ist. Erscheinen soll Crusade etwa Mitte bis Ende Juni.



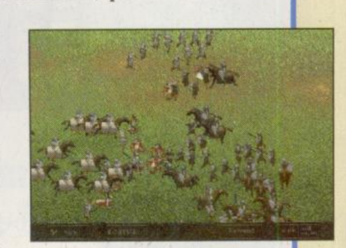
Aller guten Dinge...

Die Aegis-Macher haben wieder zugeschlagen: **Fast Attack** ist das neueste Werk von **Software Sorcery** und stellt Spieler ans Ruder eines amerikanischen U-Boots. Über 100 Missionen sind bei dieser Simulation zu erfüllen, bei denen es dank Waffensystemen wie Sea Lances, Cruise Missiles und aktivem/passivem Sonar ganz schön heftig zugehen wird. Time Warner Interactive gab als Erscheinungstermin den August 1995 an.

Und noch mal TWI: **Atmosfear** ist die Umsetzung des Brettspiels von MB, das weltweit über 2 Mio. Mal verkauft wurde. Bis zu sechs Spieler müssen genauso viele Schlüssel finden, um das Böse besiegen zu können. Doch die Gegenseite schläft nicht, und so werden Strategie-, Horror- und Gesellschaftsspielfans sicher auf ihre Kosten kommen. Allerdings muß man sich noch bis zum September gedulden.

Zur gleichen Zeit soll auch **Conqueror A.D. 1086** fertig werden, ein Strategie-Rollenspiel, das in dem im Titel angegebenen Jahr angesiedelt ist und ebenfalls von Software Sorcery für TWI entwickelt wird. Intrigen, Gefechte und Ritterspiele in 3D sollen den Genrefan einmal mehr begeistern. Wir beschäftigen uns derweil mit den Burgfräuleins.

Atmosfear



Conqueror A.D. 1086

Die brandneuen CD-ROM Spiele

CROSS Computersystems GmbH

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

CD SPIELE

Titel	Sprache	Genre	Preis
11 th Hour *	e/d	8	87.-
Aces Collection * (3x Aces)	e/d	3	85.-
Aces of the Deep	d	2	79.-
Aces of the Deep Mission *	d	zus	44.-
Across the Rhine *	d	2	89.-
Action Soccer *	d	4	69.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	87.-
All Around Hollywood	d	inf	44.-
Apache Longbow *	e/d	2	89.-
Armored Fist	e	2	79.-
Atari 2600 Action Pack	d	7	69.-
Aufschwung Ost *	d	2	77.-
Battle Bugs	d	2	49.-
Battledrome	d	1	49.-
Battle Isle II	d	3	75.-
Battle Isle II Erbe des Titan	d	2	49.-
Battle Race *	e/d	1	69.-
Bazooka Sue *	d	3	85.-
Betrayal at Krondor	d	3	65.-
Biing *	d	2	69.-
Big Red Adventure	d	3	79.-
Bioforge	d	3	89.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Burning Steel III	e	2	77.-
Carribean Desaster *	d	2	85.-
Chaos Control *	e/d	1	79.-
Civil War (Amerika) *	d	8	89.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer *	e/d	8	88.-
Commander Blood *	d	2	76.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusader *	d	8	94.-
Cyberia	d	1	88.-
Cyberwar	d	1	89.-
Daedelus Encounter *	d	2	89.-
Dark Sun II Wake o. Ravager	e/d	3	75.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Dark Forces	e/d	1	89.-
Der Clou	d	3	75.-
Der Reeder	d	2	75.-

Lösungsbuch (dt)
Full Throttle (Vollgas) * 19.-

Titel	Sprache	Genre	Preis
Descent	e/d	1	75.-
Die verrückte Rallye *	d	3	74.-
Discworld	e/d	1	79.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II *	d	5	84.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD *	d	zus	49.-
Ecstatica	e/d	3	79.-
Elite 3 First Encounters	d	2	75.-
Fantasy Empire	d	3	66.-
FIFA Soccer	d	4	66.-
Flashback	d	6	55.-
Flight Commander II *	d	2	79.-
Flight of the Amazon Queen *	d	3	76.-
Freddy Pharkas *	d	3	79.-
Fußball Total	d	4	84.-
Gabriel Knight	d	3	79.-
Goblins 3	d	3	89.-
Hammer of the Gods	d	6	74.-
Hattrick! *	d	4	69.-
Heretic *	e/d	1	79.-
Höhlenwelt	d	3	77.-
Incredible Machine 2 *	d	8	79.-
Incredible Toons *	e/d	8	67.-
Iron Cross *	e	8	84.-
Jagged Alliance	e/d	8	69.-
Joy of Sex *	e/d	2	69.-
Jungle Strike	e/d	1	74.-
Kaiser Deluxe *	d	2	59.-
Kings Quest Coll. 1-6	e/d	3	75.-
Kings Quest 7	d	3	79.-
Klick´n Play	d	2	79.-
Larry Collection 1-6	e/d	7	75.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	69.-
Little Big Adventure	d	3	88.-
Lothar M. Super Soccer *	d	4	65.-
Lucas Arts Classic Advent.	d	7	98.-

CD SPIELE

Titel	Sprache	Genre	Preis
Mad News Extrablatt	d	zus	37.-
Magic Carpet	d	1	89.-
Magic Carpet Hidden Worlds	d	zus	39.-
Magic of Endoria *	d	3	55.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	85.-
Marco Polo *	e/d		75.-
Master of Magic	d	8	85.-
Menzoberranzan	e/d	5	74.-
Monty Python	e	7	72.-
Nascar Racing	e/d	2	69.-
Navy Strike *	d	2	89.-
NBA Live ´95	e/d	4	89.-
NHL Eishockey ´95	d	4	79.-
Noctropolis	e/d	3	89.-
Panzer General	e/d	8	75.-
PGA Tour Golf	e/d	2	88.-
Phantasmagoria (7 CDs) *	d	3	95.-
Pinball Dreams Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	59.-
Pinball Wizard 2000 *	e/d	2	69.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Project Paradise *	e/d	1	69.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quest for Glory IV *	e/d	3	79.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Ravenloft	d	3	66.-
Rebel Assault	d	1	79.-
Renegade - Battle f. Jacobs	e/d	1	79.-
Sam & Max	d	3	94.-
Sensible World of Soccer *	d	4	66.-
Sim City 2000	d	2	83.-
Sim Town *	d	2	96.-
Sim Tower *	d	2	84.-
Simon the Sorcerer II *	d	3	76.-

Sehr geehrte Kunden,
diese Anzeige ist natürlich nur ein Auszug aus unserem reichhaltigen Gesamtangebot. Wir führen auch Amiga-CD32, Erotik und Shareware. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog incl. 1 aktuellen Demo-CD für 5 DM in Briefmarken an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS / COM-Soft Team

Titel	Sprache	Genre	Preis
Skyreals of Jorune - Alien L.	e/d	5	85.-
Space Quest 6 *	d	3	89.-
Space Quest I - V	e/d	3	88.-
Star Trek 25th Annivers.	d	3	59.-
Star Trek Next Generation *	d	2	99.-
Sternenschweif DSA II	d	3	69.-
Stone Prophet *	e/d	8	79.-

Lösungsbuch (dt)
Lost Eden, Myst, Noctropolis zusammen 19.-

Titel	Sprache	Genre	Preis
Stone Racers	d	2	69.-
Subwar 2050 incl. Missions	d	2	89.-
Superhero League of Hob. *	e	3	69.-
Super Karts	e/d	1	84.-
System Shock	d	3	74.-
Tank Commander	d	1	84.-
Tie Fighter incl. Mission (3.5)	d	2	99.-
Tie Fighter Mission Def.o.Emp.	d	zus	29.-
Theme Park	d	2	69.-
The Lost Eden *	e/d	3	89.-
Tornado & Falcon 3.0	e/d	2	65.-
Tower Assault Alien Breed III	e/d	1	63.-
Transport Tycoon	d	2	89.-
Transport Tycoon World Editor	d	zus	39.-
Ultima 7 Bundle	e/d	7	94.-
US NAVY Fighters	d	2	88.-
USS Ticonderoga *	e/d	8	79.-
Voyeur *	d	3	89.-
War Unlimited *	d	8	88.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Wing Comm. 1 & 2 Deluxe	e	7	66.-
Wing Commander 3	d	1	95.-
Wings of Glory	d	2	75.-
Whales Voyage II *	d	3	89.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
X-COM - Terror from the Deep	d	8	94.-
X Wing	e/d	2	59.-

Angebote

Titel	Sprache	Genre	Preis
7 th Guest	e/d	3	25.-
Arcade Pool + Overdrive	e/d	2	39.-
Battle Hawks	d	2	35.-
Central Intelligence	e/d	8	49.-
Conspiracy	d	3	39.-
Corridor 7 enh. Version	d	3	49.-
Cyclemania	e/d	2	49.-
F 19 Stealth Fighter (50+1)	e/d	2	39.-
Gunship (50+1)	e/d	2	29.-
Mega Race	d	2	29.-
Microcosm	e/d	1	28.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
Oldtimer	d	7	49.-
Patrizier Classic	d	2	49.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Railroad Tycoon (50+1)	e/d	2	39.-
Raptor 1-3	e/d	1	59.-
Rise of the xxxxx	e/d	1	49.-
Sensible Soccer Int.	e/d	4	36.-
Silent Service II (50+1)	e/d	2	29.-
Wing Armada (nur 3.5")	e/d	2	29.-
Winter & Summer Challenge	e/d	4	39.-
World Cup USA 94	d	2	29.-

50+1 = 50 Shareware + 1 Original auf einer CD

Hardware

Artikel	Preis
Mitsumi FX-400	299.-
Conner 540 MB CFA	299.-
Quantum 730 MB SCSI Lightning	399.-
Game Card Eliminator	49.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	49.-
Gravis Joystick	49.-
Gravis Analog Pro Joystick	59.-
Gravis Phoenix	199.-
Gravis Gamepad	39.-
Thrustmaster Flight 2	159.-
Wingman Extreme	99.-
Soundblaster 16 Value Edition	189.-
Soundblaster 16 PRO IDE CSP	299.-
Soundblaster AWE-32 CSP	459.-

Lösungen

Titel		Preis
Alone in the Dark 3		19.-
Amberstar		19.-
Bioforge		19.-
Creature Shock		19.-
Das Schwarze Auge 1		24.-
Das Schwarze Auge 2		24.-
Dark Forces		19.-
Death Gate		19.-
Discworld *		19.-
Dungeon Master II *		19.-
Ecstatica		19.-
Höhlenwelt Saga Teil 1		19.-
Indiana Jones 4		19.-
Inherit the Earth		19.-
King´s Quest 7		19.-
Lands of Lore		19.-
Legend of Kyrandia III		19.-
Menzoberranzan		19.-
Might & Magic 3 oder 4	je	19.-
Might & Magic 5 incl. World of Xeen		19.-
Monkey Island 1 oder 2	je	19.-
Ravenloft Strahd´s Possesion		19.-
Sam & Max		19.-
Superhero League of Hoboken		19.-
Ultima 8 Pagan		19.-
Ultima Underworld 1 oder 2	je	19.-
Woodruff		19.-
Wizardy 7		19.-
Zak Mc Kracken		19.-
11 th Hour *		19.-
Flight of the Amazon Queen *		19.-
Phantasmagoria *		19.-
Space Quest 6 *		19.-
Stonekeep *		19.-

Ständig neue Lösungshefte !!

Unsere Spiele des Monats:

Vollgas
Das LucasArts Rennspiel gegen langweilige Sommernächte.
Anleitung deutsch nur **65.-**

Jetzt wird aufgeräumt :
Populous 2 + Powermonger
Syndicate Plus
Strike Commander
SSN-21 Seawolf
Fields of Glory
Wing Commander II
Privateer
Inferno
Falcon 3.0
je Spiel nur **33.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Flugsimulator 5.1
Komplett englisch nur **69.-**

Flight of the Amazon Queen
Komplett deutsch nur **76.-**

CD Rom Paket 02
Out Run, World Cup USA ´94, Links, James Pond II, Winter Olympics, Johnny Castaway, Phil Collins u.v.a. mehr! nur **89.-**

Hattrick ! *
Fußball vom Feinsten!
Komplett deutsch nur **69.-**

Flight Unlimited
Grenzenlos gut, grenzenlos real! Heben Sie doch einfach ab!
Komplett deutsch **89.-**

Der Reeder
Gegen Sie ist Onassis nur ein kleiner Fisch!!
Komplett deutsch nur **65.-**

Jagged Alliance
Strategie-Fans kommen voll auf Ihre Kosten
Anleitung deutsch nur **69.-**

Alex Dampier Eishockey
Komplett deutsch nur **59.-**

Slipstream 5000
Mit 600 Km/h durch Tokio!
Anleitung deutsch nur **65.-**

Lost Eden
Die Dinosaurier sind wieder da!
Anleitung deutsch nur **79.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund / Kiel zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Versandkosten: Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 17.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3,50 DM).

Prähistorisch

Ende des Jahres wird **Mindscape** versuchen, den Adventure-Markt mit **Azrael Tear** zu bereichern. Wie in der Geschichte vom Jurassic Park spielen auch hier prähistorische Wesen eine bedeutende Rolle. Doch nicht nur der Spielberg-Film stand Pate, sondern auch ein sehr bekanntes und hierzulande indiziertes Ballerspiel: Genau wie dort gibt es dreidimensionales Texture-Mapping und 360-Grad-Bewegungen der Spielfigur, aus deren "Augen" man Zeuge der Handlung wird. Es darf (und muß) auch auf Kreaturen geschossen werden. Im Vordergrund aber stehen knackige Rätsel und eine Atmosphäre, die an gute alte Horrorgeschichten aus "Merry Old England" erinnert. Man darf also gespannt sein.



Azrael Tear

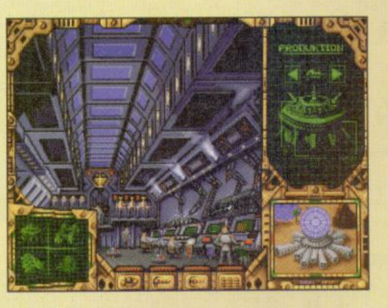
Weltraumsportler



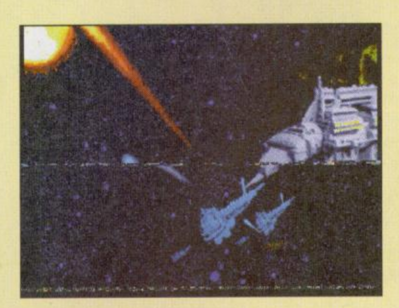
Hier ist der Beweis: Aliens wollen nicht immer nur die Erde erobern, sie sind auch ganz heiß auf irdische Sportarten. So sehr, daß sie nach einem Besuch bei uns ihre höchst eigene Olympiade kreiert haben. Kein Wunder also, daß die Sportarten sehr an normale Bundesjugendspiele und ähnliche Sportfeste erinnern. Weitsprung, Dreisprung, Hürdenlauf, Schwimmen oder Kugelstoßen – das hat man alles schon mal gesehen, wenn auch bestimmt noch nie mit so witziger Grafik. Beschert wird uns der Spaß von der Firma **Mindscape**. Das Spiel heißt **Alien Olympics** und soll für ca. 90 DM zu haben sein.

Ein gewisses Déjà-vu-Erlebnis gibt's auch bei der Steuerung der knuffigen Aliens, denn alles erinnert ein wenig an die C-64-Spiele aus grauer Computer-Urzeit. Mittels wildem Joystick-Gerüttel bzw. Tastenhämmern darf man die niedlichen Exo-Athleten etwa beim Hürdenlauf über Laserstrahlen hieven oder dafür Sorge tragen, daß sie nicht im Maul der Hochsprunglatte verschwinden. Vom Robotwesen über Tausendfüßler bis hin zu intelligenten Pflanzen reicht das Spektrum der reichlich exotischen Sportler, und diese witzigen Gestalten peppen das nicht gerade neue Gameplay doch noch ein bißchen auf.

Dunkles Universum



Dark Universe



Im Jahre 2150 ist es möglich, ein Leben außerhalb der Erde zu gestalten. Die Entdeckung neuer Galaxien und Planeten, Kontakte zu anderen Rassen und immer neue Forschungs- und Technikergebnisse haben den Traum der Menschheit verwirklicht.

Doch die Frage nach der örtlichen Vormachtstellung läßt Konflikte aufkeimen und führt zur Zerstörung einiger Planeten. Die Unterzeichnung eines Friedensvertrags sorgt für neue Unruhen – die Menschen versuchen mit allen Mitteln und einer korrupten Regierung, alle anderen Lebensformen auszuschalten, um die alleinige Herrschaft über alle Galaxien zu erlangen.

Das ist der Ausgangspunkt zu **Dark Universe**, einer Mischung aus Handelssimulation und Strategiespiel, die von Martin Computer Simulations produziert und von NEO in Kürze präsentiert wird. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Feldherrn einer fremden Rasse und muß versuchen, sich gegen die Regierung durchzusetzen. Der Kauf und die Produktion von Rohstoffen, Energiekraftwerken, Lager- und Produktionshallen sowie die Entwicklung neuer Raumschifftypen stehen im Mittelpunkt des Spiels.

TV-Programme auf Diskette

Nachdem die Fernsehzeitschrift Hörzu schon etwas länger mit dem Disketten-Fernsehprogramm wirbt, ist jetzt ein neues Konkurrenzprodukt auf dem Markt. **QTV-International** bringt jetzt alle zwei Wochen das aktuelle **Fernsehprogramm auf Diskette** heraus. Der Vorteil zum herkömmlichen gedruckten Programm ist, daß man eine Suchfunktion nach bestimmten Vorlieben über das Programm jagen kann. So ergibt sich eine individuelle Liste mit allen wichtigen Sendungen und Filmen, die man ausdrucken kann.

Das Teil kommt von der Kohl Informationstechnik, Schlesische Str. 7, 55450 Langenlonsheim, und soll für 5,90 DM im Handel erhältlich sein.

Meinungsfreiheit in den Netzen in Gefahr?

Die britische Zeitschrift CTW meldete kürzlich, daß jetzt offiziell in den Netzen nach Verfassern von Schmähschriften gefahndet wird. Die britischen Anwälte durchforsten zur Zeit das Internet. Damit wird das Recht auf freie Meinungsäußerung im Internet schwer untergraben. Wir meinen: Bisher haben sich die Schmähschreiber noch nie lange im Internet halten können. Die User des Netzes haben ihre eigenen Mittel, um die schwarzen Schafe zu vertreiben!

VERSANDANSCHRIFT :
S. GERATZ
PAPENWEG 15
46487 WESEL

02803 - 1359 o. 8530 o. 719
FAX: 02803 - 8161

Mo. - Fr. 9.30 bis 18.30 durchgehend

Neue Telefonnummer ab 17.Juli 1995 0281 - 952980



Probleme mit Ihrem Spiel ? Wir sind für Sie da !!!

DORTMUND-Softwarehouse

In unserem Ladenlokal DORTMUND-HÖRDE / Fußgängerzone Hermannstraße 49 / Ecke Hörder Rathausstraße Tel.:0231 - 432763 verkaufen wir ab sofort bis auf Wiederruf zu

Versandpreisen !!

Gilt nur für Ladenlokal DORTMUND.

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904
61169 Friedberg/Computer Marsch / Kaiserstr.53 / 06031 - 72050

Ladenpreise weichen von Versandpreise ab

PC 3,5 "

Titel		Preis
Aces of the Deep	**DV**	**79,95**
Aces o.t. Deep Mission	**DV**	**39,95**
Across the Rhine	**DV**	**x84,95**
Aladdin	DA	59,95
Alien Olympics	DV	59,95
Alienbreed 3	DA	x54,95
Amored Fist	DV	79,95
Battle Bugs	DV	59,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Team	**DV**	**35,95**
Battledrome	DV	39,95
Biing	**DV**	**77,95**
Bundesl.Manager Hattrik	DV	74,95
Bundesl.Manager - Hattrick Supporter	**DV**	**44,95**
Cannon Fodder 2	DA	59,95
Colonization	DV	89,95
Combat Classics 3	**DV**	**69,95**
Cyclones	DA	x79,95
Dark Sun 2	DA	79,95
Das Amt	**DV**	**79,95**
Das schwarze Auge 2	DV	74,95
Der Panzergeneral	**DA**	**69,95**
Der Patrizier	**DV**	**47,95**
Der Reeder	DV	x74,95
Descent	**DA**	**74,95**
Die Siedler	**DV**	**59,95**
Discworld	**DV**	**69,95**
Dungeon Master 2	DV	x79,95
Earth Siege	DV	79,95
Earth Siege Mission	DV	49,95
Elite 3	**DV**	**77,95**
FIFA Soccer	DV	59,95
Flamingo Tours	**DV**	**59,95**
Flight Comander 2	DV	x67,95
Frontlines	DV	64,95
Hokum KA - 50	DA	74,95
Hugo	**DV**	**59,95**
Incred.Maschine 2	DV	x67,95
Inferno	**DV**	**x87,95**
Jungle Strike	**EV**	**67,95**
Klik & Play	**DV**	**79,95**
König der Löwen	DA	59,95
Lemminge 3	DA	59,95
Master of Magic	**DV**	**84,95**
Mechwarrior 2	DA	i.V.
Menzoberranzan	**DA**	**79,95**
Metal Marines	DV	59,95
NASCAR Racing	DA	74,95
Navy Strike		i.V.
Oldtimer	**DV**	**49,95**
Psycho Pinball	**DA**	**64,95**
Pyrotechnica	DA	49,95
Retribution	DA	69,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sens. World o. Soccer	DV	x59,95
Sim Tower	**DA**	**69,95**
Sim Tower	DV	x69,95
Simon the Sorcerer 2	DA	79,95
Star Trek 2	DV	79,95
Star Wars Bildschirm - schoner	DV	54,95
Stone Racers	**DV**	**64,95**
Streetfighter 2 Turbo	DV	67,95
Super Karts	DA	x87,95
System Shock	DV	74,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DV	89,95
Tie Fighter Data	**DV**	**29,95**
Transport Tycoon	DV	89,95
Transport Tycoon - World Editor	**DV**	**34,95**
Viritual Pool	DV	x79,95
Warcraft	DA	79,95
X-COM Terror.....	**DV**	**84,95**
X -Wing Compilation incl. Upgradekid u. B-Wing	**DV**	**69,95**

Vollgas



CD - ROM
Deutsche Anleitung mit Updateoption
Volle deutsche Version ca. Ende Juni VK 79,95

67,95

PC-CDRom

Titel		Preis
11th Hour	DA	x109,95
1942Pacif.AirWarGold	**DA**	**64,95**
Aces of the Deep	DV	77,95
Aces o. t. Deep Data3,5	**DV**	**39,95**
Across the Rhine	DV	x84,95
Aegis:Guard.o.t.Fleet	DV	87,95
After Dark	DA	58,95
Alien Logic-Skyrealm..	DA	79,95
Alien Olympics	DA	59,95
Alienbreed 3	DA	59,95
Alone in the Dark 1	**DV**	**39,95**
Alone in the Dark 1 + 2	**DV**	**59,95**
Alone in the Dark 3	**DV**	**84,95**

Amerika DV 78,95

Titel		Preis
Amored Fist	DV	78,95
Anstoss+World Cup	DV	79,95
Atari Action Pack	**EV**	**49,95**
Battle Bugs	DV	44,95
Battle Isle 2	DV	74,95
Battle Isle 2 Data	DV	47,95

Sim Tower



CD - ROM
Deutsche Anleitung

69,95

Titel		Preis
Biing	**DV**	**67,95**
BM. Hattr.Supporter	DV	44,95
Bolo	**DV**	**49,95**
Bureau 13	DV	79,95
Burning Steel 3	**EV**	**79,95**

Bioforge DV 84,95

Titel		Preis
Colonization	DV	89,95
Comanche incl. Data 1 + 2 und 10 Bonusmissionen	**DV**	**67,95**
Comand & Conquer	DA	x87,95
Creature Shock	DV	74,95
Cyberia dtsch.Sprache	**DV**	**79,95**

Deutsche Sprachausgabe
Dark Forces DV 88,95

Titel		Preis
Dark Sun 2	DA	79,95
Das Amt	DV	84,95
Das schwarze Auge 2	DV	67,95
Descent	DA	74,95
Der Panzergeneral	**DA**	**69,95**
Der Patrizier	DV	39,95

Comand & Conquer



CD - ROM
Deutsche Version
Erscheinungstermin- ca. Ende Juni
Vorbestellung empfohlen

87,95

PC-CDRom

Titel		Preis
Der Reeder	DV	74,95
Die Höhlenwelt Saga	DV	76,95
Discworld	**DV**	**79,95**
Die verrückte Rally	**DV**	**73,95**
Dominus	EV	87,95
Dragon Lore	**DV**	**39,95**
Dune 2	DV	39,95
Dungeon Master 2	DV	x74,95
Earth Siege	DV	78,95
Earth Siege Data3,5"	DV	47,95
Elite 3	**DV**	**84,95**
FIFA Soccer	DV	65,95
Flamingo Tours	**DV**	**59,95**
Flashback	DV	54,95
Flight o.t.Amaz.Queen	DV	x74,95

Flight Unlimited DV 84,95

Titel		Preis
Frontlines	DV	64,95
Guilty	DV	59,95
Heart of Darkness	DA	i.V.
History Line 14-18	DV	49,95
Inca 1 und 2	**DV**	**69,95**
Incred. Maschine 2	DV	x78,95
Iron Assault	DV	79,95

Jagged-Allinace DA 74,95

Titel		Preis
Jungle Strike	EV	73,95
Kings Quest 7	DV	78,95
Klick & Play	DV	78,95
Kyrandia 2	**DV**	**34,95**
Kyrandia 3	**DV**	**79,95**
Larry Collec. 1 - 6	DA	74,95
Last Dynasty	DV	i.V.
Links 386 Pro+2Kurse	**DA**	**69,95**
Lode Runner	DV	74,95
Little Big Adventure	**DV**	**87,95**

Deutsche Sprachausgabe
Lost Eden DV 77,95

Titel		Preis
Master of Magic	**DV**	**84,95**
Magic of Endoria	DV	x54,95
Magic Carpet Data	**DV**	**38,95**
Magic Carpet	DV	87,95

PC-CDRom

Titel		Preis
Marco Polo	**DA**	**x74,95**
Menzoberranzan	**DA**	**79,95**
Mephisto - Schachprogramm	**DV**	**74,95**
NASCAR Racing	DA	79,95

NBA Life 95 DA 87,95

Titel		Preis
Navy Strike	DV	88,95
NHL Hockey 95	DA	74,95
Noctropolis	DV	87,95
Novastorm	**DV**	**79,95**
Oldtimer	DV	49,95
PGA Golf 486	DA	87,95
Phantasmagoria	DV	x94,95
Pinball Dreams Deluxe	DA	67,95

Der Reeder – deutsche Version CD - ROM **74,95**

Titel		Preis
Pinball Fantasies Deluxe - 8 Tische davon 4 NEU	DA	67,95
Prototype	**DV**	**79,95**
Psycho Pinball	**DA**	**69,95**
Rebel Assault	DV	69,95
Renegade	**DA**	**77,95**
Retribution	DA	69,95
Rise of the Triad	**DA**	**48,95**
Sam & Max	DV	89,95
Sens.World o. Soccer	DV	x64,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim Tower	**DA**	**69,95**
Sim Town	**DV**	**x69,95**
Simon the Sorcerer	DV	79,95
Simon the Sorcerer 2	DV	x79,95
Star Trek 1	DV	59,95
Star Trek - Interactive - Tecnical Manuel	**EV**	**69,95**
Star Trek Next Gener.	DV	x94,95
Stonekeep	DA	x87,95
Superkarts	**DA**	**87,95**
Super Streetfighter 2	**DV**	**67,95**
System Shock	DV	79,95
Tank Comander	**DV**	**83,95**
Temptation Sammlung :		**89,95**
o 7th Guest	**DA**	
o Hand of Fate	**DV**	
o Indy Car + Data	**DA**	
o Lands o. Lore	**DV**	
Theme Park	DV	69,95
Transport Tycoon	DV	79,95
Tuneland	**DV**	**67,95**
UFO(DV) und Master of Orion(DA)		**64,95**
Under a Killing Moon	DV	99,95
US Navy Fighter	**DV**	**87,95**
USS Triconderoga	DA	x78,95
Virtual Pool	**DV**	**x79,95**
Vollgas mit Updateopt.	**DA**	**67,95**
Vollgas	**DV**	**x79,95**
Warcraft	DA	74,95
Wacky Wheels	DA	54,95
Wings of Glory	DV	69,95

Deutsche Sprachausgabe
Wing - Comander 3 DV 94,95

Titel		Preis
Woodruff and the - Snibble of Atzimut	**DV**	**74,95**
X-Wing incl.Missionsdisketten und 10 Bonusmissionen	**DA**	**59,95**

PC-CDRom

X - COM deutsche Version 84,95

Titel		Preis
Zephyr	DV	74,95
Zorro	DA	64,95

Artikel	Preis
Soundblaster 16 Stereo Value - Edition / IDE	**179,95**
Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401/ IDE	**249,95**
Soundblaster 16 Multi CD mit MPU 401 und ASP	**289,95**
Gravis Analog Pro	**57,95**
Gravis Game Pad	**37,95**
Gravis EliminatorCard	**38,95**
Gravis Phönix	**189,95**

Angebote

solange Vorrat reicht !!

Titel		Preis
CD 7th Guest	**DA**	**24,95**
CD Burntime	**DV**	**29,95**
CD Der Patrizier	**DV**	**39,95**
CD Dog Fight	**DA**	**34,95**
CD Dragon Lore	**DV**	**39,95**
CD F117A-Nighthawk	**DA**	**34,95**
CD F15 Strike Eagle 3	**DA**	**34,95**
CD Formula One GP	**DA**	**34,95**
CD Gunship 2000	**DA**	**34,95**
CD Hand of Fate/Kyrandia2	**DV**	**34,95**
CD History Line	**DV**	**49,95**
CD Lands of Lore	**DV**	**34,95**
CD Oldtimer	**DV**	**49,95**
CD Pirates Gold	**DA**	**34,95**
CD Privateer + aller Data´s	**DA**	**34,95**
CD Shadow Caster	**DA**	**34,95**
CD SSN 21 Seawolf	**DV**	**34,95**
CD Strike Comand.+Datas	**DA**	**34,95**
CD Syndicate +Data	**DV**	**34,95**
CD Wing Comand.+Datas	**DA**	**34,95**
PC F15 Strike Eagle 3	**DA**	**34,95**
PC Gunship 2000	**DA**	**34,95**
PC Pirates Gold	**DV**	**34,95**

Lösungshefte

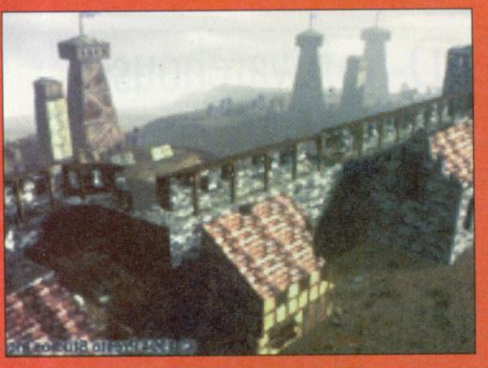
Titel	Preis
Alone in the Dark 1+2	**19,-**
Alone in the Dark 3	**19,-**
Big Red Adventure	**19,-**
Bioforge	**19,-**
Creature Shock	**19,-**
Dark Forces	**19,-**
Death Gate	**19,-**
Die Höhlenwelt Saga	**19,-**
Discworld	**19,-**
Ecstatica	**19,-**
Indiana Jones 4	**19,-**
Kings Quest 7	**19,-**
Kyrandia 3	**19,-**
Lands of Lore	**19,-**
Menzoberranzan	**19,-**
Might & Magic 4	**19,-**
Might & Magic 5	**19,-**
Monkey Island 2	**19,-**
Ravenlooft	**19,-**
Sam & Max	**19,-**
Ultima 8	**19,-**
Ultima Underworld 1	**19,-**
Ultima Underworld 2	**19,-**

Weitere auf Anfrage/Vorbereitung

Ab 250 DM Portofrei / Vorkasse 6,90DM (Euroscheck o. BANKEINZUG)
Bei Nachnahme 9,90 DM zuzügl. Nachnahmegebühr
DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = voll englisch
X = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / I.V. = in Vorbereitung

Preisliste kostenlos und unverbindlich
Für Druckfehler keine Haftung
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir 15 ,- DM pauschal

SPOTLIGHT



Buried in Time

Das neue Spiel von **Sanctuary Woods**, **Buried in Time**, soll noch in diesem Sommer im Handel sein. Wie man hört, wird das Adventure in Super-VGA zwei CDs füllen und 25.000 gerenderte Bilder in sieben Welten und fünf Zeitperioden enthalten.

Die Story folgt einem Agenten der Zeitpolizei, der für ein Verbrechen, das er in der Zukunft begehen wird, angeklagt werden soll. Da muß ihm einer einen Streich gespielt haben. Also verschwindet der Spieler erst mal ins finstere Mittelalter und sucht nach Indizien, die ihn auf die Spur des Übeltäters bringen könnten. Vor allem knackige Rätsel und fotorealistische Animationen sollen den Spieler am Ball halten. Wir bleiben ebenfalls dran und checken das Game, sobald es verfügbar ist.

Doppelt erwischt

Das Licht der Firma **Infogrames** hatten wir in der letzten Ausgabe (6/95) gleich zweimal unter den Scheffel gestellt. Zum einen hatten wir im ECTS-Bericht auf Seite 30 das phantastische Adventure **Prisoner of Ice** (siehe Seite 66) der Firma Ocean zugeordnet. Das war natürlich hanebüchener Blödsinn, denn ganz allein Infogrames zeichnet dafür verantwortlich.

Den zweiten dicken Fehler machten wir im "Katalog" der Juni-Ausgabe. Dort gaben wir als Hersteller von **Chaos Control** Virgin an – ebenfalls nicht richtig. Auch hier war der Hersteller Infogrames. Sorry!

Space Hulk fürs 3DO

Space Hulk, auf dem PC seit 1993 ein Renner, soll dieser Tage für das 3DO auf den Markt kommen. Hersteller Electronic Arts verspricht ein gehöriges Update, das den Möglichkeiten der Konsole wirklich gerecht wird. Das Grundprinzip 3D-Action plus Strategie bleibt natürlich bestehen.

Space Hulk

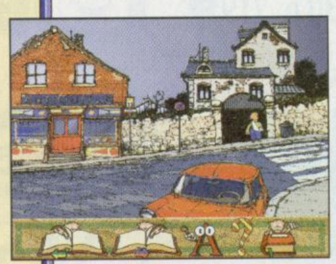


Mörder im Netz

Girvies Davis ist der erste verurteilte Mörder, der seine eigene Seite in einem internationalen Netzwerk hat. Im World Wide Web können User ein Foto von ihm downloaden und ein Statement von ihm hören. Bis dahin wird er sich wahrscheinlich bereits vor der höchsten Instanz verantwortet haben. Seine Hinrichtung war für den 17. Mai angesetzt.

Unsere Meinung dazu: Wen interessiert das Statement eines schuldig gesprochenen Mörders? Wir wollen die Story von Erpresser Dagobert!

News for Kids



So sieht der Handlungsort einer vollständigen Szene aus

Kein vorgefertigtes Spiel, sondern ein Programm zum Selberbasteln interaktiver Abenteuer bietet Coktel Vision den Kleinsten am Computer. Das Produkt ONKEL ARCHIBALD aus der nagelneuen "Play Toons Collection" von **Coktel Vision** zum Beispiel bringt Geschichten, die auch Spiele und Baukästen für eigene Kreationen sind. Mit dem witzigen **Onkel Archibald** startet die Serie wahrscheinlich schon im nächsten Monat.

Das System ist relativ einfach: Eine interaktive Geschichte steht im Vordergrund, die von Kindern angesehen und angehört werden kann. Und die Kleinen können nicht nur im Stil von Adventures an der Geschichte teilhaben, sie können sie auch nach Belieben verändern und mit neuem Leben füllen.



Der Computer im Computer



Monströser Baukasten

So können nahezu beliebige Gegenstände und Situationen ein- oder ausgebaut werden, Figuren können zugefügt oder wieder entfernt werden, und auch die Hintergründe lassen sich austauschen. Eine einfach zu bedienende animierte Menüleiste ermöglicht den unkomplizierten Zugang.

Beispielsweise dient der Beutel dazu, Figuren oder animierte Gegenstände zu holen und in das Bild einzufügen. Witzig ist auch der kleine Roboter, der alle ganzen technischen Dinge verwaltet und dementsprechend das Aufnehmen, Vertonen und Ausdrucken der selbsterzeugten Szenen regelt.

Eine Bilderdatenbank stellt Figuren und Gegenstände wie Häuser, Möbel etc. zur Verfügung, die sofort eingefügt weden können. Von Titel zu Titel der Play-Toons-Serie wird sich die Datenbank erweitern lassen und immer umfangreichere Geschichten möglich machen. *vb*



Party bei den wilden Kerlen

Konsolenkrieg zum Weihnachtsgeschäft?

Alles deutet darauf hin, daß in Deutschland zum Weihnachtsgeschäft ein dicker Krieg um Marktanteile losgeht. Atari hat jetzt neue Vertriebsverträge für Deutschland abgeschlossen. Das soll, so Atari, einen Schub für den **Jaguar** geben. Das deutsche **3DO** – bisher waren nur Importmodelle zu haben – soll im Herbst auf den Markt kommen. Der wichtigste Lizenznehmer, Panasonic, will nach den guten Verkäufen in den USA die Deutschen mit der Konsole beglücken. Gute Chancen rechnet sich die Firma mit dem neuen **M2-Chip** aus, der der Maschine noch einen Zusatzschub geben soll.

Das **CD-i** von Philips steuert dagegen, und man will bis zum Ende des Jahres eine Million Maschinen in Europa verkauft haben. Die **Play Station (PSX)** von Sony soll ebenfalls bis zum Herbst offiziell in Deutschland zu haben sein. In England gehen die Teile jedenfalls weg wie nichts. Das Sega-Flaggschiff **Saturn** ist in England der größte Konkurrent für Sony. Auch hier sind bereits astronomische Verkaufszahlen gemeldet worden. Für Deutschland versucht Sega, bis Weihnachten auf den Markt zu kommen.

Der derzeitige Verlierer heißt auf jeden Fall Nintendo. Trotz spektakulärer Engine wird die **Ultra-64**-Maschine erst im Jahr 1996 im Handel sein und heftige Einbußen durch die Verspätung hinnehmen müssen. In den Spielhallen steht die Ultra-64 bereits und kann in Form der Game-Maschine *Cruisin' USA* bewundert werden.

Kino-Infos per Modem

Ab sofort können Filmfreaks mit PC und Modem Informationen zu allen aktuellen Kinofilmen abrufen. Im Kritiker-Forum kann man sich außerdem mit Gleichgesinnten über die Filme austauschen. Eine Chat-Area (direktes Gespräch) ist ebenfalls in der Box.



Wichtigstes Merkmal dürfte aber die Area “Aktuelle Filme” sein. Ausführliche Infos zu den Movies sind schnell abrufbar.



News

Wer spielt mit? Wer führt Regie? Ein Star-Archiv mit mehr als 400 Schauspielern bringt noch das Tüpfelchen auf dem i. Die Nummer der **Backstage-Box** vom T+M Verlag ist 040/5142110. Die Software für die Box ist auf unserer Heft-CD

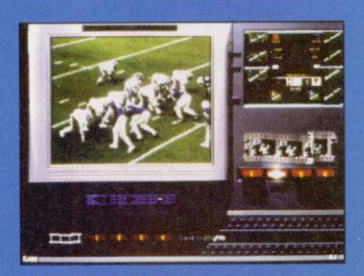
Stichwort: Vactor

Also mal ehrlich, die Hand aufs Herz: Wer weiß, was ein Vactor ist? Die Industrie hat damit einen neuen Beruf für Schauspieler kreiert, die gerade in Hollywood keinen Vertrag haben. Vactor ist die Abkürzung für Video Game Actor (Videospiel-Darsteller). Fehlt nur noch die Oscarverleihung für den besten Schauspieler vor dem blauen Hintergrund (Blue Screen).

Football-Invasion

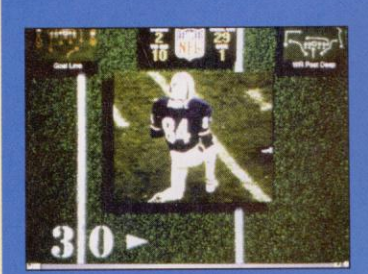
Nicht erst seit dem Start der World League ist American Football in Deutschland eine beliebte Sportart. Direkt im Gefolge des Basketball-Booms kommt Football schwer in Mode. Während sich zwei deutsche Teams (Frankfurt Galaxys, Rhein Fire) durch die World League punkten, ist die amerikanische Liga NFL natürlich das Nonplusultra. Von der Firma **Accolade** sind jetzt zwei unterschiedliche Footballspiele zur NFL auf den Markt gekommen.

Live Action Football ist ein reines Management-Game, bei dem nur die Spielzüge ausgesucht werden müssen. Den Rest übernimmt das Programm und präsentiert aus einer Videoclip-Bibliothek die passende Sequenz heraus. Nach kurzer Ladezeit wird eine Live-Szene



Live Action Football: Nur wenige Steuerungsmöglickeiten, aber dafür grafisch nur knapp an der Qualität einer Spielaufzeichnung im TV vorbei

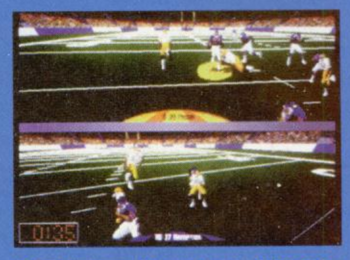
aus einem Ligaspiel gezeigt, in dem die angemeldeten Spielzüge zum Einsatz kommen. Leider kann nur die American League gegen die National League antreten. Das ist ein Spiel, in dem die besten Spieler jeder Liga in den Teams



Live Action Football: Bereit für einen Fieldgoal-Versuch

aufgestellt werden. Für Anfänger, die mal ein bißchen in die verschiedenen Angriffs- und Verteidigungs-Formationen reinschnuppern wollen, ist es gut. Fortgeschrittene und Fans allerdings werden sehr viele – mittlerweile standardisierte – Features vermissen.

Wesentlich komplexer (und auch komplizierter) ist **Unnecessary Roughness '95**, das ebenfalls von Accolade kommt. Hier kann der Spieler außer dem Team-Management auch in die Rollen der



Unnecessary Roughness '95: Die Helmkamera bringt den Spieler direkt ins Getümmel auf dem Rasen (Zweispielermodus)

Spieler schlüpfen und richtig am Geschehen teilnehmen. Außerdem stehen alle Mannschaften der NFL zur Verfügung. Man kann vom Einzelspiel über die Play Offs bis hin zur gesamten Saison 1994/1995 spielen. Das Spiel



Unnecessary Roughness '95: Die normale Kameraperspektive gibt dem Coach Aufschlüsse für den nächsten Spielzug

wird streckenweise in Super-VGA gezeigt und bietet für erfahrene Spieler alle notwendigen Features. Sehr gelungen ist die Helmkamera, die den Spieler auf das Grün setzt und die Perspektive eines aktiven Footballers herüberbringt. Die Einarbeitungszeit in die Steuerung dürfte jedoch einige Zeit in Anspruch nehmen. Im Vergleich zum Vorgänger Unnecessary Roughness '94 hat sich vor allem in Sachen Grafik und wählbare Perspektive etwas getan.

Live Action Football (CD-ROM) und Unnecessary Roughness '95 (CD-ROM und Disk) können beide im Zweispielermodus betrieben werden. Der Preis liegt jeweils bei 120 Mark.



SUPERKARTS ist eine Achterbahnfahrt rasanter Kart-Action. Spüre wie die Wände der unglaublichen Rennstrecken an Dir vorbeirasen, wenn Du mit über 160 Sachen durch die Kurven fegst. Spring einfach in den Fahrersitz, greif Dir das Lenkrad und gib Gas!

SUPERKARTS ist das heißeste Rennspiel-Erlebnis auf PC und PC CD-ROM.

- 16 wilde Kurse voll schneller, verrückter Renn-Action!
- Das einzigartige RT3D System ermöglicht blitzschnelle Grafik mit 60 Frames pro Sekunde!
- Ein-Spieler-Modus, Zwei Spieler Split-Screen-Modus oder unglaubliche 8 Spieler im Netzwerk!
- Soundtrack in CD-Qualität von drei englischen Dance-Bands!

Format: PC und PC CD-ROM

Hotline: 040/ 39 11 13

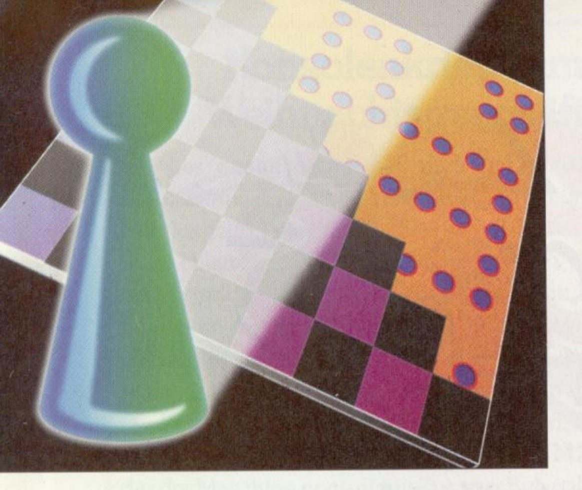
"Rennsportereignis 1995!" 84% *PC Games 4/95*

"Mit ein paar Kumpels ist die Rennerei nicht zu schlagen." 80% *Power Play 4/95*

Du spielst kein Spiel -
Du fährst das aufregendste Rennen Deines Lebens!







Bretthupferl

von Rainer Scheer

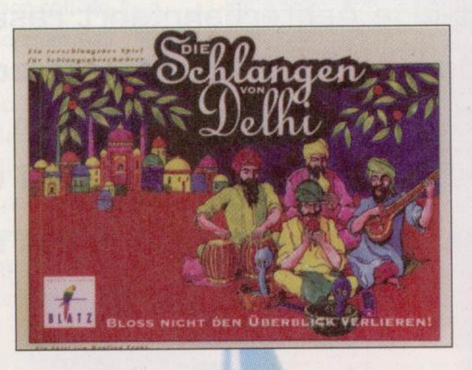
SPOTLIGHT

Ganz schön verschlungen!

Die Schlangen von Delhi
Autor: Manfred Franz; für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren; Hersteller: Blatz Spiele, 12359 Berlin, Preis: ca. 45 DM

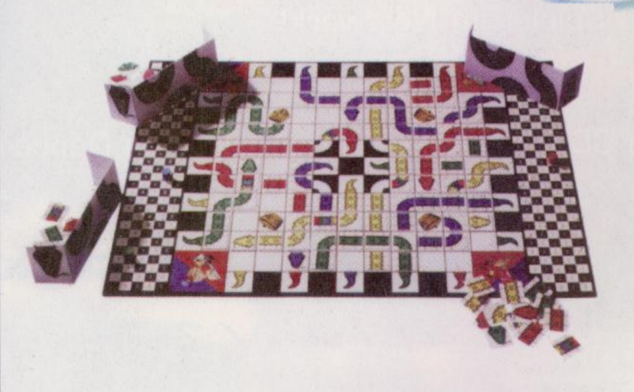
Jetzt wird's draußen langsam wieder warm, die Bewegungen werden schwerfällig, die Hitze drückt. Warum also am Spieltisch operative Hektik verbreiten, wenn's auch anders geht? Legespiele sind wie geschaffen, um in ruhiger Atmosphäre einen gemütlichen und ereignisreichen Abend zu verleben. Nicht umsonst ist ein Spiel wie *Café International* seit sechs Jahren ein Verkaufserfolg.

Über den Berliner Verlag Blatz Spiele konnte an dieser Stelle schon viel Positives



berichtet werden, und jetzt hat man wieder ein Top-Spiel der oben beschriebenen Art im Programm. Von Manfred Franz kommt eine ganz verschlängelte Angelegenheit: **Die Schlangen von Delhi**.

Wer am Zug ist, legt von seinen fünf Kärtchen, die anschließend wieder auf diese Zahl ergänzt werden, beliebig viele einer Farbe an eine entsprechende Schlange an. Das Verlängern der Schlange wird mit



Punkten belohnt. Die meisten Punkte entscheiden am Ende über den Sieg. Und weil Schlangen nicht immer so schön gerade liegen, kann der Weg verschlungen lang sein, ehe die Schlange im Korb des Schlangenbeschwörers verschwindet.

"Die Schlangen von Delhi" sind ein ausgewogenes taktisches Legespiel, dessen einzige Schwachstelle die Spielregel ist, die nicht alle Fragen klärt – etwa, ob eine Schlange auch aus dem Rand des Spielfelds hinausgebaut werden darf, eine Frage, die sich im Spielverlauf eigentlich in jeder Partie ergibt. Von diesem leicht zu behebenden Manko abgesehen, gehört das Spiel aber zweifellos zu den besten Titeln des Jahrgangs und kommt bei uns immer wieder auf den Spieltisch.

In Kürze ...

News im Sommer – das ist schwierig. Die Hersteller fiebern der Entscheidung im Wettbewerb "Spiel des Jahres" entgegen, Neuheiten gibt's frühestens wieder im Oktober, rechtzeitig zu den Spieltagen in Essen. Also Platz genug, um an dieser Stelle mal zu feiern:

Das Deutsche Spiele-Archiv in Marburg wird zehn Jahre alt. Entstanden aus einer Privatsammlung, ist das Archiv heute das größte seiner Art in Deutschland. Dokumentiert werden Brettspiele im deutschsprachigen Raum nach 1945, zur Zeit liegt der Bestand bei knapp 10.000 Titeln. In zahlreichen Ausstellungen kann das breite Publikum Teile des Archivbestands in Augenschein nehmen. Die Bibliothek mit ihren 4500 Büchern und die umfangreichen Zettelarchive werden gerne und oft von Wissenschaftlern, Pädagogen, Journalisten, Studenten und Spieleautoren genutzt. Seit einigen Jahren arbeitet das Deutsche Spiele-Archiv auch als Geschäftsstelle für den Kritikerpreis "Spiel des Jahres".

Durch einen regelmäßigen Spieleabend ist gewährleistet, daß die Spiele in den Regalen keinen Staub ansetzen. Mitspielen und Ausprobieren heißt die Parole.

Kontakt: Deutsches Spiele-Archiv, Ketzerbach 21 1/2, 35037 Marburg, Tel./Fax.: 06421/62728

Genau geschaut!

Set!
für 2 bis 8 Spieler ab 10 Jahren, Hersteller: F.X. Schmid, 83209 Prien/Chiemsee, Preis: ca. 20 DM

Damit nicht der Eindruck entsteht, der Rezensent würde gleich friedlich säuselnd in einer Ecke zusammensinken – nur ruhige Spiele und so –, hier noch das beste und herausforderndste Reaktionsspiel des Jahrgangs: **Set**! Zwölf Karten liegen in der Spieltischmitte. Die Gebilde auf ihnen unterscheiden sich in Anzahl, Farbe, Form und Füllung. Ein Set liegt dann vor, wenn drei der offen ausliegenden Karten in diesen vier Eigenschaften "gleich" oder "verschieden" sind. Ist nur eine Bedingung nicht erfüllt – etwa weil nur zwei Karten die gleiche Farbe aufweisen –, liegt kein gültiges Set vor. Die bis zu acht Spieler versuchen gleichzeitig, die Sets zu entdecken und für sich zu sammeln. Da ist ein klarer Kopf gefragt, um die Übersicht zu behalten. In der Regel gibt es nach der ersten Spielrunde ein oder zwei Mitspieler, die einen stolzen Stapel Sets vor sich liegen haben und andere, die einfach nur mitspielen durften. Doch sie sind gefangen vom Reiz des Spiels und verlangen Revanche. Aber, und das muß ganz klar sein, Set! ist etwas für Freaks. Gelegenheitsspieler sind hoffnungslos überfordert, denn man muß die Herausforderung erkennen, die in dem Spiel liegt, um es zu mögen.



jetzt 4x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
Friedrichshain – Rigaer Str. 106
und ganz neu ab 16. Juni 1995:
Spandau – Nonnendammallee 82
U-Bhf. Rohrdamm (Linie 7)

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Nur Fliegen ist schöner!
Flight Unlimited
DER Flugsimulator schlechthin!
– nur auf CD-ROM –
89,95

IndyCar Racing
Das Kultspiel unter den Autorennspielen!
Jetzt neu auf CD-ROM zum "Ich schmeiß' mich weg"-Preis
19,95

Unser Tip des Monats
Full Throttle
– Vollgas –
Lucas Arts präsentiert sein neuestes Adventure mit einer packenden Story und spannenden Actionszenen!
nur auf CD-ROM (e.dA.)
69,95

Jetzt oder nie!
Wing Commander Armada
– solange Vorrat reicht –
PC-Disk
29,95

Die Electronic Arts Klassiker!
Jetzt auf CD-ROM zum Hammerpreis!
Strike Commander
Wing Commander 2
Syndicate Plus
Privateer
je **29,95**

Oldtimer
Erleben Sie mit Max Design's herausragender Wirtschafts-simulation die Anfänge der Automobilindustrie – jetzt zum absoluten Hammerpreis!
CD-ROM **39,95**

…er Megahammer!
Top-Titel als Sonderedition auf CD-ROM – komplett in deutsch!
Indiana Jones 4
Indiana Jones 3
Monkey Island 1
Might & Magic 3
je Titel nur **9,99**

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour	99,95 *	
1942 – Pacific Air War Gold	69,95	
1944 – Across the Rhine	**99,95 ***	**99,95 ***
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Aladdin		69,95
Alex Dampier Pro Hockey 95	69,95	69,95
Alien Breed Tower Assault	69,95	59,95
Alien Olympics	79,95 *	79,95 *
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Atari 2600 Action Pack	**59,95**	**59,95**
Aufschwung Ost	79,95 *	79,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 (dt.)	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95 *	89,95 *
Biing! (dt.)	79,95	79,95
Bioforge	99,95	
Blackhawk AKTIONSPREIS		**49,95**
Bolo	59,95	
Cannon Fodder 2		69,95
Caribbean Desaster	89,95 *	89,95 *
Chaos Control	79,95	
Colonization (dt.)	99,95	99,95
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer	**99,95 ***	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusader – No Remorse	99,95 *	
Cyberia (dt.)	99,95	
Daedalus Encounter	99,95	
Dark Forces (dt.)	99,95	
Das Amt	99,95	89,95
Der Meister (dt.)		59,95
Der Reeder (dt.)	79,95	
Descent	79,95	89,95
Die Siedler		89,95
Die total verrückte Rallye	**79,95**	
Dime City	89,95 *	89,95 *
Discworld	89,95	79,95
Doom 1 & 2 Utilities (2 CD's)	49,95	
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.)	89,95	69,95 *
Dungeon Master 2	**79,95 ***	**79,95 ***
Earthsiege	89,95	89,95
Earthsiege Missionen	49,95 *	49,95 *
Elite 3 (1st Encounters)	79,95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Fighter Wing (dt.)	69,95	
Flight of the Amazon Queen	89,95 *	89,95 *
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited	89,95	
Front Lines (dt.)	69,95	69,95
Future Dimensions (dt.)	**69,95 ***	
Great Naval Battles 3	89,95	
Hammer of the Gods	79,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95	59,95
Hattrick (Ikarion)	99,95 *	89,95 *
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic	89,95 *	89,95 *
High Seas Trader	79,95	69,95
Hokum KA 50 AKTIONSPREIS		**59,95**
Hugo		69,95
Höhlenwelt Saga	89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Inca 1&2 Collection (dt.)	69,95	
Iron Assault	79,95	
Iron Cross	89,95 *	
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	89,95 *
Innocent until Caught 2	69,95 *	69,95 *
Jagged Alliance	**79,95**	
Jungle Strike	79,95	79,95
Kaiser Deluxe	69,95 *	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play (dt.)	89,95	89,95
Knights of Xentar	**99,95 ***	
Larry 1-6 Collection komplett	89,95	
Last Dynasty	89,95 *	
Legend of Kyrandia 3 (k.dt.)	89,95	
Legionen		69,95 *
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner	89,95	69,95
Lost Eden (dt.)	79,95	
Lost Signals (dt.)	89,95	
Lothar Matthäus Super Soccer		69,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	**39,95**	
Magic of Endoria	79,95 *	89,95
Magic the Gathering	99,95 *	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Marco Polo	79,95 *	
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Menzoberranzan	89,95	89,95
MS-Golf 2.0		119,95 *
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
Nascar Racing Track Pack	39,95 *	
Navy Strike (dt.)	**99,95 ***	
NBA Live '95	99,95	
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis (dt.)	99,95	
One Must Fall 2097	79,95	
Panzer General	89,95	89,95
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95 *	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	**79,95 ***	**69,95 ***
Pinball Mania		69,95 *
Pizza Connection		89,95
Prototype (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95	
Rebel Assault (dt.)	89,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Sensible Golf		79,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim Tower	**89,95**	**89,95**
Sim Town	89,95 *	89,95 *
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	99,95
Slipstream 5000	79,95	79,95 *
Star Trek – Next Generation	99,95 *	
Star Trek TNG: Technical Manual	99,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	**99,95 ***	
SuperKarts	99,95	99,95 *
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Tank Commnader (dt.)	89,95	
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)		**79,95**
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
Tuneland (dt.)	**79,95 ***	
U.F.O. & Master of Orion komplett	79,95	
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
USS Ticonderoga	99,95 *	
Vollgas – Full Throttle (e.dA.)	69,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wing Com. Armada (Windows)	79,95 *	
Wings of Glory AKTIONSPREIS	**59,95**	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-COM – Terror from the Deep	99,95	99,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95
Zorro	69,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
7th Guest AKTIONSPREIS	19,95	
Beneath A Steel Sky	**19,95**	**19,95**
Burning Steel 2 (engl.)		39,95
Burntime AKTIONSPREIS	29,95	
Chaos Engine		29,95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	59,95	
Dark Legions (engl.)		39,95
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	**39,95**	**39,95**
Der Clou AKTIONSPREIS	29,95	
Der Patrizier	39,95	49,95
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Eishockey Manager		29,95
Elite 2	39,95	
F-14 Fleet Defender (CD=Gold)	59,95	29,95
Falcon 3.0 SONDERPOSTEN	29,95	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	**29,95**	**29,95**
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hanniball & 200 Spiele	29,95	
Indiana Jones Adventure 3 (dt.)	39,95	39,95
IndyCar Racing	19,95	
Ishar 1 (dt.)	19,95	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95	29,95
Ishar 3	39,95	
Heimdall 2		29,95
King's Quest 6 (dt.)		**39,95**
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 1	19,95 *	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Lothar Matthäus	29,95	29,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Megarace · AKTIONSPREIS	29,95	
MegaLoMania	29,95	
Microcosm	29,95	
Michael Jordan in Flight	**29,95**	
Might & Magic 5		39,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
North & South		29,95
Oldtimer (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Pirates Gold (dt.)	**29,95**	**29,95**
Populous 2 + Powermonger	29,95 *	
Privateer	29,95	
Railroad Tycoon Deluxe		39,95
Railway Challenge		29,95
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Shadow Caster	29,95 *	
Space Quest 4 (engl.)		19,95
Space Quest 5 (dt.)		**29,95**
SSN 21 Seawolf	29,95	49,95
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 incl. Scenarios	49,95	
Summer+Winter Challenge	**29,95**	
Super VGA Harrier		19,95
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95	
Syndicate Plus	29,95	
Taskforce 1942	39,95	39,95
Transarctica	19,95	19,95
U.F.O. – Enemy Unknown	**49,95**	
Ultima 7 (dt.)		39,95
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada		29,95
World Cup USA '94		29,95

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	269,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster Pro Value Edition	**149,95**
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks	
Advanced Gravis GamePad	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**199,95**
Logi WingMan Extreme	99,95
Thrustmaster F-16 FLCS Joystick	299,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM



Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

“ÜBERNEHMEN SIE!”



Erleben Sie mit Captain Picard™, Commander Riker™ und der gesamten Besatzung der Enterprise™ ein neues Abenteuer von wahrhaft epischen Ausmaßen!

A Final Unity ist ein einzigartiges intergalaktisches Epos voller Geheimnisse und Gefahren, das Sie an die äußersten Grenzen des erforschten Weltraums, zu trügerischen Begegnungen mit außerirdischen Raumschiffen und noch viel weiter führt - bis in die ungeahnten Gefahren eines riesigen Weltraumnebels.

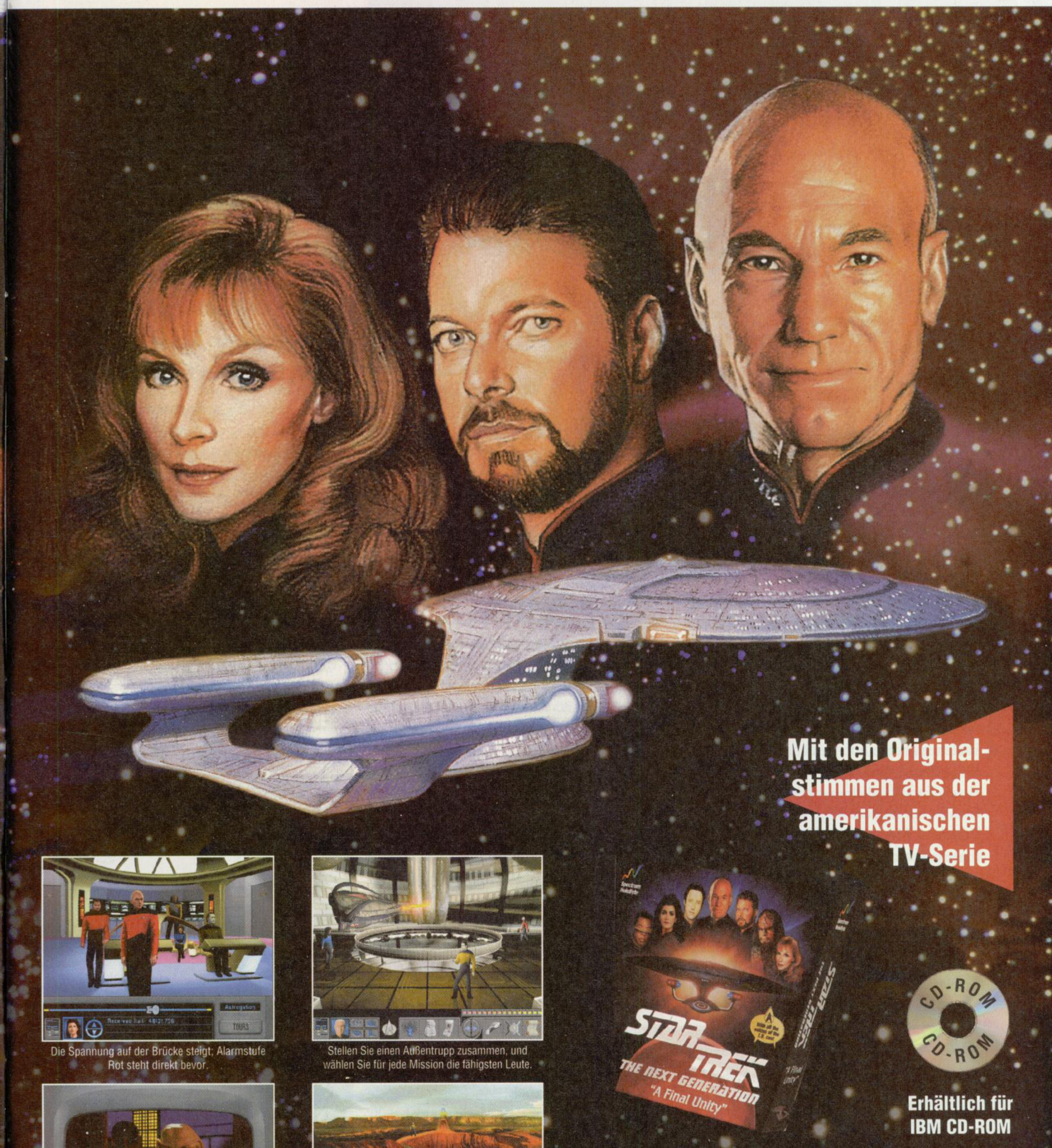
Übernehmen Sie das Kommando auf der Brücke, oder verlassen Sie das Schiff, und wagen Sie sich auf riskante Außenmissionen. Diese interaktive CD-ROM-Reise bildet eine echte Erweiterung der berühmten Fernsehserie und bleibt dabei allen bekannten Details treu - *selbst die Originalstimmen aller sieben Hauptdarsteller aus der amerikanischen TV-Serie sind zu hören!*

Beamen Sie Ihre Crew auf geheimnisvolle Planeten. Manövrieren Sie die Enterprise™ durch unbekannte Galaxien, und entdecken Sie Welten jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Sie haben die Kontrolle und arbeiten Hand in Hand mit der angesehensten Besatzung der Föderation!

Kein anderes Weltraumabenteuer kommt diesem CD-ROM-Erlebnis gleich. Es erwacht vor Ihren Augen zu vollem Leben - mit Figuren, die Sie direkt ansprechen, eindrucksvollen Filmsequenzen, unglaublichen SVGA-Grafiken sowie Sound und Musik in CD-Qualität. Genießen Sie Stunden aufregender Erkundung und Entdeckung! Reisen Sie frei durch das Universum, um ein Geheimnis längst vergangener Zeiten zu enthüllen. Erleben Sie STAR TREK: THE NEXT GENERATION hautnah!

Gehen Sie auf Ihren Posten, und *übernehmen Sie das Kommando!*

STAR TREK: THE NEXT GENERATION® “A Final Unity™”



Die Spannung auf der Brücke steigt; Alarmstufe Rot steht direkt bevor.

Stellen Sie einen Außentrupp zusammen, und wählen Sie für jede Mission die fähigsten Leute.

Öffnen Sie die Ruffrequenzen, und stellen Sie sich dem Unbekannten.

Lassen Sie sich auf exotische Welten hinunterbeamen, und decken Sie nach und nach das Geheimnis einer uralten, der Menschheit weit überlegenen Zivilisation auf.

STAR TREK THE NEXT GENERATION "A Final Unity"

CD-ROM

Erhältlich für IBM CD-ROM

Halten Sie auch Ausschau nach STAR TREK: THE NEXT GENERATION® "Future's Past™" für Super NES®.

Spectrum HoloByte MICROPROSE

MPS SOFTWARE DISTRIBUTION GMBH, BARTHOLOMÄUSWEG 31, 33334 GÜTERSLOH



Vom 11. bis zum 13. Mai fand in Los Angeles die "Electronic Entertainment Expo (E3)" statt, eine Computerspielmesse, bei der die Weichen für den kommenden Herbst und den Winter gestellt werden sollten. Alles was in der Spieleszene Rang und Namen hat, war erschienen.

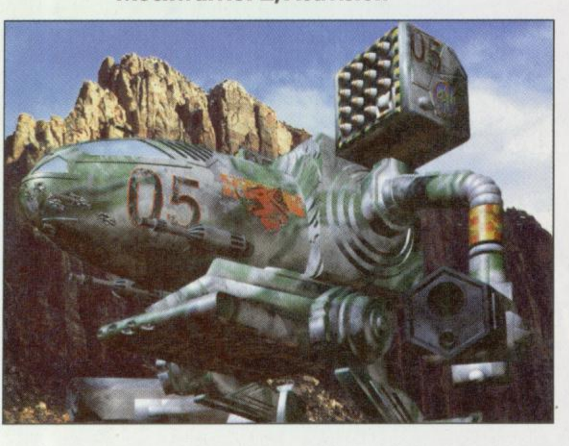
Rayman, Ubi Soft

REPORT

Brennpunkt L.A.

Die erstmals angebotene "Electronic Entertainment Expo (E3)" in Los Angeles sollte die Sommer-CES in Chicago ersetzen und sahen rund 40.000 Fachhändler, Wiederverkäufer und natürlich Journalisten. Zwei proppevolle Hallen warteten auf Besucher – selten vorher konnte man eine derartig kompakte Ausstellung besuchen, bei der wirklich alle Stände auf kurzem Weg erreichbar waren. Während Messeberichterstattung also normalerweise nach dem Motto "Ich geh' meilenweit für .." erfolgt, sorgte diesmal eine wirklich gelungene Organisation dafür, daß auch die Kollegen der schreibenden Zunft gut bedient wurden. Doch genug des Vorgeplänkels. Steigen wir direkt ein in das, was Spieler vor allem interessiert: Was gibt's Neues bei den verschiedenen Anbietern.

Mechwarrior 2, Activision



Activision

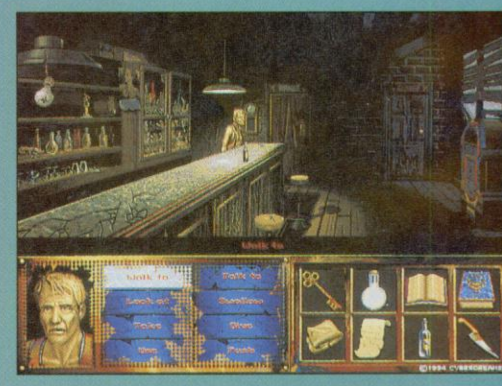
Riesengroß aufgemacht wurde am Stand von **Activision** der Nachfolger des legendären *Mechwarrior*, eines Kultspiels, um das sich mittlerweile zahllose Fanclubs scharen. Spätestens am Ende des Sommers soll **Mechwarrior 2** mit einer Vielzahl neuer Features endlich da sein. Ein weiteres, etwas abgedrehtes Spiel präsentiert sich mit **Paparazzi**, das im Bereich Comedy-Adventure angesiedelt werden kann und ebenfalls noch im Sommer verfügbar sein wird. Gegen Weihnachten werden dann auch das Actionspiel **Pitfall: The Mayan Adventure** und die beiden Adventures **Santa Fe Mysteries** sowie **The Great Game** im Handel erhältlich sein.

Bethesda

Arnold Schwarzeneggers Starruhm konnte mit *Terminator 1 und 2* deutlich gesteigert werden. Nun bringt **Bethesda** mit **Terminator: Future Shock** das entsprechende Computerspiel auf den Markt. Und bei **X-Car** ließe bestimmt selbst Schummi seinen Benetton stehen, um den absoluten Thrill im großartigen Rennspiel zu bekommen. Der langerwartete Nachfolger zu *The Elder Scrolls: Arena* heißt **The Elder Scrolls: Daggerfall** und soll noch im Sommer erscheinen. **The Tenth Planet** wurde in Kooperation mit Centropolis Entertainment entwickelt, einer Firma, die Kinokassenknüller wie *Stargate* und *Universal Soldiers* produziert haben. Das Action-Game auf Basis einer neu entwickelten *3D Xngine™* soll Ende des Jahres fertig sein.

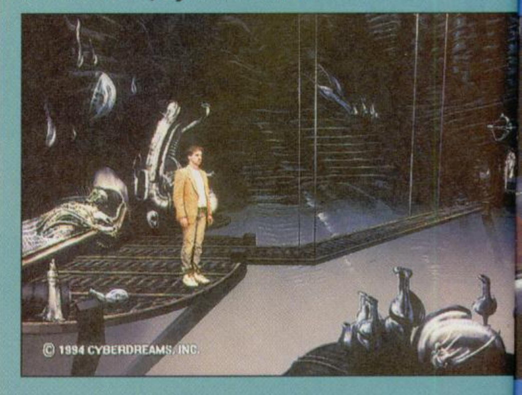
Cyberdreams

Erfolgsautor Harlan Ellison stand Pate bei **I Have No Mouth And I Must Scream**, ei-



I Have No Mouth And I Must Scream, Cyberdreams

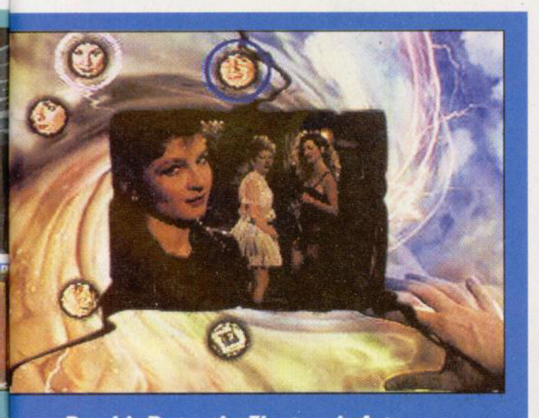
Dark Seed II, Cyberdreams



nem Gruseladventure der Extraklasse, das eine von Ellisons Kurzgeschichten zur Grundlage hat. Digitalisierte Sprache mit mehr als 40 Charakteren und 3D-Animationen prägen dieses Spiel, das im Sommer auf den Markt kommt. Endlich hat auch *Dark Seed* einen Nachfolger: **Dark Seed II** setzt den Alptraum Mike Dawsons fort, der 1993 seinen Anfang nahm. Wieder drückte der Künstler H.R. Giger ("Alien") dem Spiel mit seinen atemberaubenden Grafiken den unverkennbaren Stempel auf. **Cyberrace** ist schließlich eine 3D-Kampf- und -Rennsimulation, die maßgeblich vom bekannten Designer Sid Mead geprägt wurde. Action und Kampf stehen im Vordergrund. Und noch eins: Der fast schon legendäre Mitbegründer des AD&D-Universums Gary Gygax hat mit **Hunters of Ralk** ein neues Rollenspieluniversum kreiert, das Anfang 1996 den Spielemarkt beleben wird.

Electronic Arts

Einer der größten Stände auf der Messe gehörte **Electronic Arts** mit seinen starken Labels **Bullfrog** und **Origin**. EA Sports präsentierte für den Herbst/Winter einige Neuauflagen, die sicherlich Aufsehen erregen werden. **NHL'96** und **PGA Tour Golf '96** bringen neue Features mit, die auf dem Ergebnisstand der aktuellen Saison 1995 basieren. Auch am Gameplay wurde weiter gefeilt, so daß man auf die neugestalteten Versionen gespannt sein darf. Mit **FIFA Soccer '96** kündigt sich überdies ein weiterer Knaller an, dessen neue Features hoffentlich den Atem aller Fußballspielfreaks stocken lassen.



Psychic Detectiv, Electronic Arts

The Need for Speed, Electronic Arts





Gene Wars, Bullfrog/EA

Psychic Detective heißt ein interaktiver Film, den Electronic Arts in Zusammenarbeit mit Colossal Pictures entwickelt hat. Im Herbst kommt er auf den Markt. Und wer schon immer mal einen Lamborghini fahren wollte, kann sich diesen Wunsch demnächst mit der Rennsimulation **The Need for Speed** auch auf dem PC erfüllen.

Origin geht neue Wege. Mit **CyberMage: Darklight Awakening** kommt im Herbst ein "Comic Book Adventure" auf den Markt, das es in sich hat. Zum Game wird gleichzeitig ein echter Comic von Eden Matrix Press erhältlich sein. Ein weiteres Action-Game mit einer Vielzahl unterschiedlicher Missionen heißt **Crusader: No Remorse** und erscheint im Herbst.

Bullfrog kommt gleich mit einer Vielzahl neuer Produkte heraus. Ein Krieg ohne Waffen findet in **Gene Wars** statt. Böse Feinde werden einfach in harmlose Wesen verwandelt. In die Dunkelheit des Untergrunds begibt man sich im zweiten Teil von *Magic Carpet*, **Magic Carpet 2: The Netherlands.** Der *Theme-Park*-Nachfolger **Theme Hospital** dagegen kombiniert farbige Cartoongrafik mit den Features einer ernsthaften Wirtschaftssimulation. Mit dem Fantasy-Rollenspiel **Dungeon Keeper** bedient Bullfrog schließlich auch die Fans dieses Genres. Alle aufgeführten Spiele sollen im Herbst/Winter dieses Jahres auf den Markt kommen.

Gametek

Mit der Golfsimulation **Fairway to Heaven** versucht **Gametek**, dem mächtigen Rivalen *Links* ein gleichwertiges Produkt entgegenzusetzen. Ob's klappt? Die **Baldies** dagegen sind kleine, knuffige Glatzköpfe, die sich durch rund 100 Levels hindurchhangeln müssen. In **Paws of Fury** haut man comicartigen Tierfiguren eins hinter die Ohren, und in die Zeiten Al Capones wird man im neuen Adventure **The Compelling Adventures of A. Gent** zurückversetzt. Alle Produkte werden im Sommer/Spätherbst auf den Markt kommen.



Theme Hospital, Bullfrog/EA



Magic Carpet 2, Bullfrog/EA

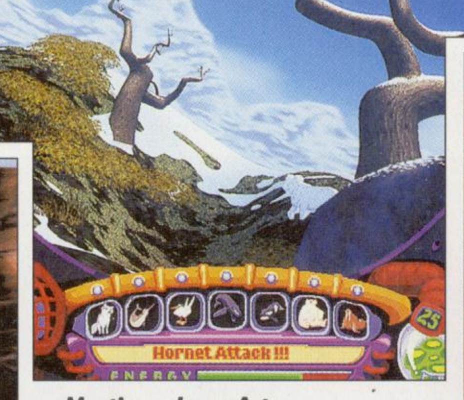
Interplay

Nun scheint es tatsächlich wahr zu werden! **Stonekeep**, das langerwartete Fantasy-Rollenspiel-Spektakel, steht kurz vor der Vollendung und soll im Herbst erhältlich sein. Aktuell zum Film, der demnächst in Amerika anläuft, kommt **Casper** auch als Arcade-Action-Game für den PC. Ein futuristisches interaktives Adventure präsentiert sich mit **Netrunner.** Ende des Jahres ist die Umsetzung von Kevin Costners Film **Waterworld** als Action-Adventure geplant. Mit



Stonekeep, Interplay





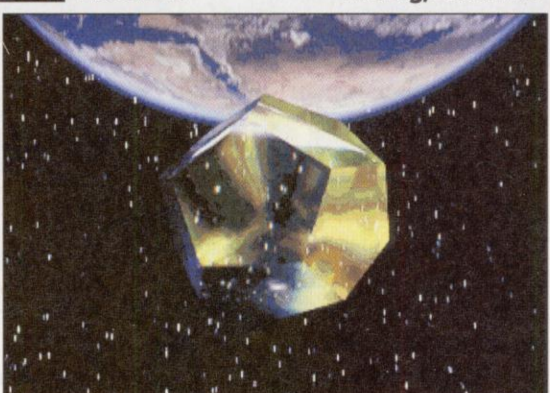
Mortimer, LucasArts



Calia 2095, LucasArts

Rebel Assault II, LucasArts

The Dig, LucasArts





Conquest of the New World kommt nun von den Entwicklern der bekannten *Castles* und *Castles II: Siege and Conquest* ein neues Strategiespiel auf den Markt.

Legend

Michael Dorn, der den Whorf aus "Star Trek: The Next Generation" und "Star Trek: Generations" spielt, hat der zentralen Figur in **Mission Critical**, dem neuen Adventure aus dem Hause **Legend**, seine Stimme geliehen. Terry Brooks' Shannara-Bücher, deren Erwähnung bei jedem Fantasy-Freak bestimmt die Augen leuchten läßt, werden nun zum Schauplatz eines spannenden Adventures; der Name: **Shannara.** Und eine Fortsetzung findet die von Piers Anthony kreierte Welt Xanth in **Magic of Xanth**, das fürs Frühjahr 1996 auf dem Terminplan von Legend steht.

LucasArts

Ein modernes Kindermärchen-Adventure im Cartoon-Stil steht mit **Mortimer** bei **LucasArts** auf dem Plan. Für den Winter wurde mit **Rebel Assault II** der Nachfolger des bekannten Star-Wars-Actionspiels angekündigt. Ebenfalls gespannt sein darf man auf das bereits lang angekündigte Science-fiction-Adventure **The Dig**, das nun im Herbst auf den deutschen Markt kommen soll. Ebenfalls ein futuristischer Spielhintergrund eröffnet sich in **Calia 2095,** einem neuen Action-Thriller, der wahrscheinlich zur Weihnachtszeit fertiggestellt sein dürfte.

Mindscape

Reichlich neue Produkte gibt es von **Mindscape**, die sich vor geraumer Zeit den Rollenspielspezialisten SSI einverleibt hatten und nun ein rundum kompaktes Angebot aus diesem Genre vorstellen. Zum Beispiel kommt eine neue Rollenspielwelt, die in



Cyberspeed, Mindscape

den Staaten bereits auf dem Brettspielmarkt für Furore sorgte, im Herbst mit den beiden ersten Teilen **Warhammer 40,000** und **Warhammer Fantasy Battle** in die PCs. SSI zieht mit den ersten beiden Teilen aus der World of Aden gleich: **Thunderscape** und **Entomorph** dürften rechtzeitig für den Gabentisch bereitliegen und das Herz echter Rollenspielfans erfreuen. Mehr in die Bereiche Strategie und Simulation zielen dagegen **Airpower** (es geht um die Befreiung aus den Klauen eines gräßlichen Diktators), **Silent Hunter**, eine U-Boot-Simulation, und schließlich **Steel Panthers**, das sich den 2. Weltkrieg als strategisch-taktisches Thema vornimmt. Action ist angesagt in **The Raven Project**, bei dem Luftkämpfe gegen Aliens im Vordergrund stehen, und im wahrsten Sinne des Wortes geht's in **CyberSpeed** rund, einer Rennsim, bei der jeder jeden von der Bahn drängen

Origin feiert Wing-Commander-Party



Unterhaltsam war's mit Mark Hamill

Freitag war Origin-Tag. Alles was Rang und Namen hatte, war zu einem Spektakel der besonderen Art geladen. Chris Roberts kündigte mit seinen Hauptdarstellern – Mark Hamill und Malcolm McDowell sind wieder dabei – den vierten Teil seiner Wing-Commander-Saga an. Bei Drucklegung dieser Ausgabe sollten die Dreharbeiten zum neuen Spiel begonnen werden, und das fertige Produkt könnte uns bereits im Dezember das Weihnachtsfest versüßen.

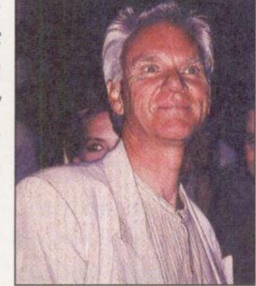


Alles was Rang und Namen hatte, durfte auf dieser Party nicht fehlen. Warum Lord British wohl so freudig strahlt?



Chris Roberts proudly presents the introduction of Wing Commander IV

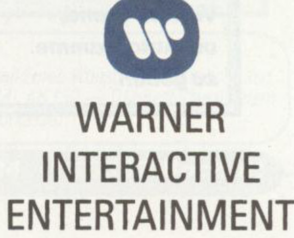
Malcolm McDowell spielt auch in Wing Commander IV eine tragende Rolle



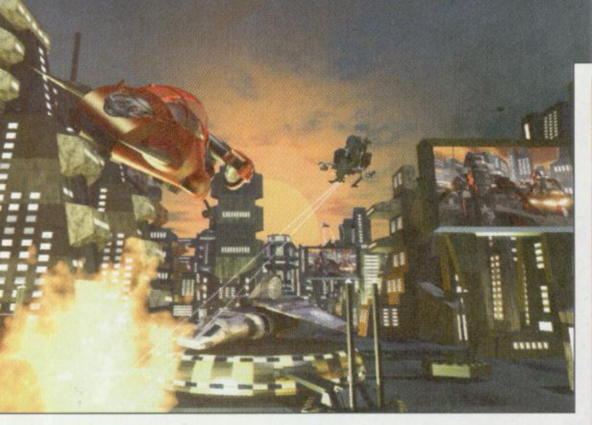




INTERACTIVE
BINARY ILLUSIONS



WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT
A Time Warner Company



G-Police, Psygnosis



Wipeout, Psygnosis

muß, um sich letzten Endes allein die Krone des Siegers aufzusetzen. Alle Programme sind für den Spätherbst angekündigt.

New World Computing

Die *Might&Magic*-Charaktere kehren zurück, allerdings unter dem neuen Titel **Heroes of Might and Magic**. Die sollen im Spätsommer über die Ladentische wandern. Etwas feucht wird's in **Wetlands**, einem Action-Spiel mit gerenderten 3D-Grafiken, das ebenfalls im Frühherbst für Furore sorgen sollte. Mehr in die Richtung Strategie/Simulation weist dagegen **Metal Lords.** Und wer mehr auf Poker steht, und noch dazu Fan von Jonathan Frakes (Commander Riker in Star Trek) und Morgan Fairchild (die Böse aus "Unter der Sonne Kaliforniens") ist, sollte sich **Celebrity Poker** etwas näher anschauen. Last but not the least kommt mit **Anvil of Dawn** ein waschechtes Fantasy-Rollenspiel aus dem Hause **New World Computing**, und **Spaceward Ho** geht mittlerweile in die vierte Runde.

Philips

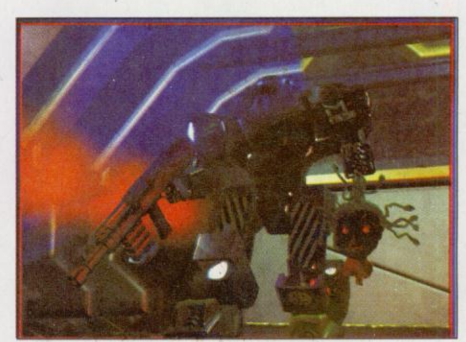
Ob das CD-i in Deutschland noch ein Renner wird, kann man schwer vorhersagen, aber daß sich **Philips** auch auf den PC-Sektor engagieren wird, das steht mit absoluter Sicherheit fest. Mit **Argonaut Software** hat man sich zu diesem Zweck ein ganz schön ausgeschlafenes Programmierteam an Land gezogen, das mit dem Action-Knaller **FX Fighter** bestimmt für Aufsehen sorgen wird. Ein Rennspiel vom Feinsten wird mit **Dead End** Ende des Jahres veröffentlicht. Mehr in die Richtung Krimi-Adventure weist dagegen **The Dame was Loaded**, ein Spiel, das mit zahlreichen integrierten Filmsequenzen aufwartet. In **Alien Ally** müßt Ihr Euch auf einem fernen Planeten aus größter Bredouille retten.

Psygnosis

Neben dem großen Erfolg, den momentan die Playstation auf dem internationalen Parkett erzielt, ist Sony-Tochter **Psygnosis** auch auf dem PC-Sektor sehr rege, was neue Software anbelangt. High Quality präsentiert sich in Sachen Grafik. Nur 72 Stunden bleiben in **Sentient**, um in einer Weltraumstation die Zukunft zu retten. Eine Rennsimulation vom Feinsten steht mit **Demolish'Em** auf dem Plan. Reaktionsvermögen ist auch eine der unabdingbaren Voraussetzungen, will man das superschnelle **Wipeout** bestehen. Im Cyberspace spielt sich **Assault Rigs** ab, wo der Spieler in einer Art Rennspiel mit Waffen zu Werke geht. Tarnen, täuschen und ver... - Ihr wißt schon - sind die Hauptaufgaben in **G-Police**. Und noch was anderes: Parasiten sind Wesen, die sich in einem anderen Wesen einnisten, und auf dessen Kosten leben. Wie müssen sich Spieler also wohl in **Parasite** vorkommen, bei dem sich ein außerirdischer Polizist in den Körper des geführten Charakters einnistet und ihn fast zur Weißglut treibt? Alle Spiele werden übrigens Ende dieses oder Anfang nächsten Jahres veröffentlicht.

SCI

Ein Point-and-Klick-Adventure der feinsten Sorte kommt Ende '95 mit **Kingdom O'Magic** von **Sales Curve Interactive (SCI).** SGI-gerenderte Figuren hauen sich in **XS** die Klamotten um die Ohren, und mit **Gender Wars** wird ein 3D-Action-Adventure unter dem Christbaum liegen.



XS, SCI

Spectrum Holobyte/ Microprose

Eher Bekanntes bot sich am Stand von **Spectrum Holobyte** und **Microprose.** Im Blickpunkt des Interesses stand auf jeden Fall **Star Trek: A Final Unity.** An Neuheiten waren das Sammlerspiel **Magic - The Gathering** und die an den Film *Top Gun* angelehnte Flugsimulation gleichen Namens zu verzeichnen. Mit der Panzerschlachtsimulation **1944 - Across the Rhine** ist im schon im Juni zu rechnen. Das knifflige Denkspiel **Clockwerx** dagegen dürfte frühestens im Herbst nach Deutschland kommen.

Interessante Figuren

Für Trekker ein gefundenes Fressen: Von Captain Kirk alias William Shatner, dem (Ex-)Kommandanten der NCC 1701 Enterprise bis zu Commander Riker alias Jonathan Frakes, dem ersten Offizier der NCC 1701d Enterprise aus "Star Trek - The Next Generation", sowie diversen Klingonen war ein buntes Kaleidoskop von Star-Trek-Helden und Ausrüstungsgegenständen auf der E3 zu finden. Daneben gab's noch futuristisch angehauchte Figuren, die auf das Spiel *Zoop* aufmerksam machten, und reichlich Knuddelfiguren, die auch auf keiner Messe fehlen dürfen

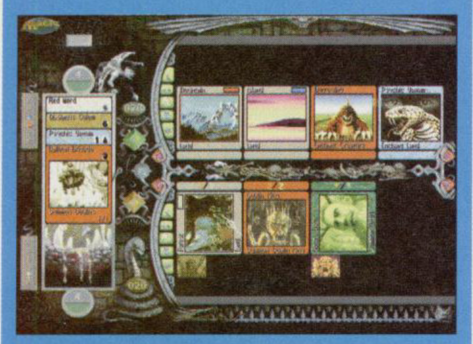


Commander Riker war persönlich am Viacom-Stand, um Autogramme zu geben

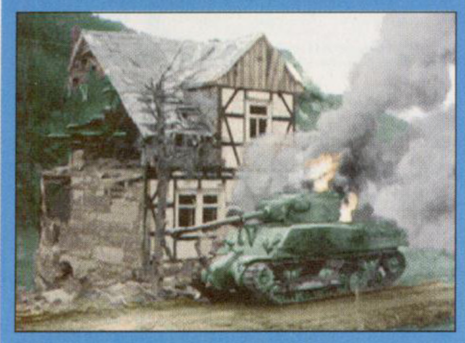


Klingonisches Theater zog reichlich Besucher an

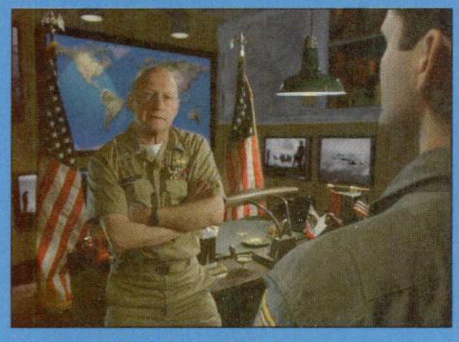
Ob futuristisch, fantastisch oder fremdartig ...



Magic – The Gathering, Microprose



1944 – Across the Rhine, Microprose



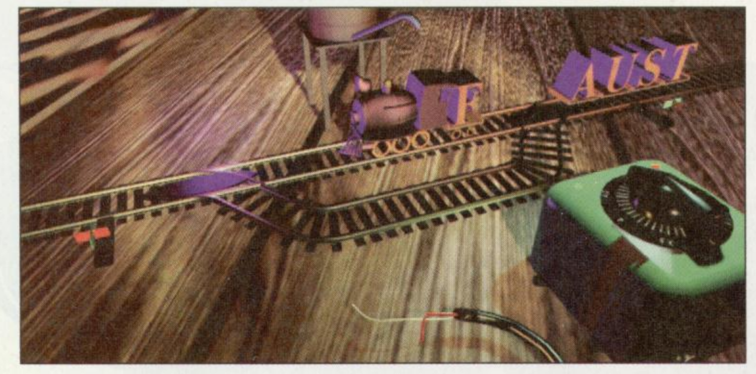
Top Gun, Spectrum Holobyte



Clockwerx, Spectrum Holobyte

Take 2

Etwas blutrünstig geht es in **Ripper** zu, nur daß der Schauplatz des ganzen nicht mehr im 18., sondern im 21. Jahrhundert angesiedelt ist. In **Maximum Roadkill** sitzt Ihr auf einem futuristisch gestylten Motorrad und müßt versuchen, Eure Gegner von der Piste zu blastern. Strategie ist das Hauptelement von **Millennia – Altered Destinies**, einer Zeitreise durch die Jahrhunderte.



11th Hour, Virgin



Lands of Lore II, Virgin

Trimark Interactive

Ein in Deutschland bis dato noch nicht so bekanntes Label wartet mit interessanten Spieleentwicklungen auf: **Trimark Interactive** bringt zwei rasante Action-Spiele namens **The Hive** und **Magball**. Näheres spätestens am Jahresende.

Viacom newmedia

Richtig dick steigt Medienriese **Viacom newmedia** ins Softwaregeschäft ein. **Zoop** ist ein kniffliges Denk- und Knobelspiel, das es in sich hat. **Congo – The Movie into Zinj** ähnelt von der Spielanlage her *Jurassic Park* und ist ein interaktives Adventure, das im vierten Quartal '95 erscheinen soll. In die gleiche Scharte schlägt **Star Trek – Deep Space Nine Harbinger**, das sich besonders Trekker auf den weihnachtlichen Wunschzettel schreiben sollten. Für Comic-Freunde stehen außerdem am Ende dieses oder dem Anfang des nächsten Jahres **Beavis and Butt-Head in Virtual Stupidity** und **Aeon Flux** neu in den Verkaufsregalen.

Virgin

Die Grenzen zwischen Film und Spiel werden auch bei **Virgin** immer kleiner. Die Firma unterzeichnete einen Vertrag mit "The Blade Runner Partnership", der ihnen die Umsetzung des bekannten Sci-fi-Spektakels *Blade Runner* als Spiel ermöglicht. Westwood Studios haben die dankbare Aufgabe übernommen, für die entsprechende Soft zu sorgen. Voraussichtlich im September soll nun endlich **11th Hour** den Kampf um einen Titel als Hitspiel aufnehmen. Ebenfalls in die entscheidende Entwicklungsphase tritt auch **Lands of Lore II – Guardians of Destiny**, das mit fantastischen 3D-gerenderten Grafiken aufwartet. **Agile Warrior: F-111X** ist eine knallharte Mischung aus Arcade und Flugsimulation. Die beiden letztgenannten Spiele werden wahrscheinlich Ende des Jahres fertiggestellt sein. Schon im Oktober werden wir dagegen wissen, ob Andys Jagd nach seinem über alles geliebten Whisky in **Heart of Darkness** erfolgreich sein wird. Das Minikino am Virgin-Stand, in dem die Intro gezeigt wurde, war jedenfalls dauerbelegt, und alle Zuschauer kamen mit glänzenden Augen heraus.

Warner Interactive

Drei sehr starke Labels hat **Warner Interactive Entertainment** mit *Accolade, Hyperbole* und *Inscape* unter Vertrag. Im Herbst dürfen sich die Golffans auf **Jack Nicklaus: Live at Muirfield Village** von Accolade freuen. Grafische Leckerbissen serviert das Programmierteam Inscape. Drei mehr oder weniger interaktive Adventures stehen mit **The Dark Eye**, einer von Edgar Alan Poe inspirierten Story, der schrillen Satire **Devo: Adventures of the Smart Patrol** und dem aberwitzigen **The Residents' Bad Day on the Midway** auf dem Herbst/Winter-Fahrplan.

Und sonst ...

Unumwundener Star auf der Messe war zweifelsohne die Playstation von **Sony**, für die bereits jetzt schon reichlich Software vorhanden ist. Ansonsten war deutlich der Trend hin zu grafisch perfekten Spielen erkennbar. Bleibt sicherlich noch die Frage offen, ob es zum Grafik- auch noch den Gameplay-Perfektionismus gibt. ❑

vb

Heart of Darkness, Virgin

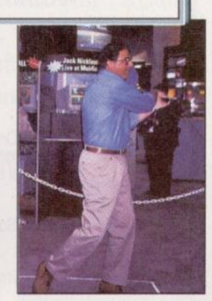
Copyright 1992-1995 by AMAZING STUDIO

Sportlich

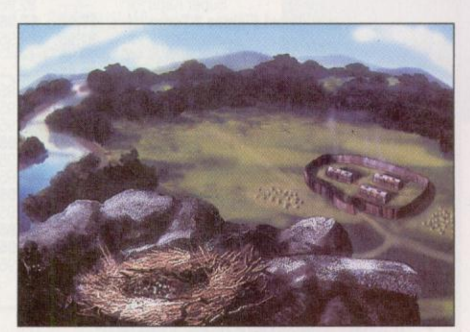
Wer vom Schauen die Nase noch nicht voll hatte und sportlich unausgelastet war, konnte sich auf der E3 mehrfach ordentlich verausgaben. An diversen Ständen konnte man unter Anleitung erste Baseball-Versuche unternehmen oder sich wie ein Astronaut in eine Art Kreisel einspannen lassen, um im wahrsten Sinne des Wortes den Boden unter den Füßen zu verlieren.



Hier geht's rund

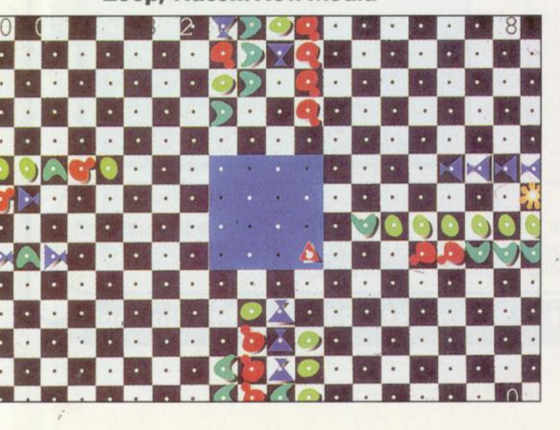


Typisch für Amerikaner: Baseball zum Üben



The Indian in the Cupboard, Viacom New Media

Zoop, Viacom New Media



Meine neue Liebe?

Da ist diese Faszination. Diese Erregung. Dieses Prickeln. Ein unbeschreibliches Gefühl. Das Sie völlig in seinen Bann zieht. Verwandeln Sie Ihren PC in das Erlebnis Ihrer Träume. Mit den Diamond Multimedia Kits. Das QuadSpeed CD-ROM bringt Ihren Puls in Wallung. Der kristallklare Sound umschmeichelt Ihre Ohren. Und dann erst die Software-Titel: Entgleiten Sie in Cyber-Räume; flirten Sie durch ferne Welten; stillen Sie Ihr Verlangen nach Unbekanntem. Verbringen Sie schlaflose Nächte. Aber nicht mit der Installation. Denn Diamonds Multimedia Kits enthalten alles für eine sorgenfreie Beziehung. Mit dem Installations-Video fällt Ihnen das Anmachen leicht. Auch wenn Sie darin noch keine Erfahrung haben. Bereit für ein neues Abenteuer? Mit den Diamond Kits wird Multimedia Ihre neue, große Liebe. Für immer.

- QuadSpeed CD-ROM Laufwerk (600 kB/s)
- Soundkarte
- Lautsprecher
- Software
- Ein Jahr Garantie



Multimedia Kit 5000
FM Soundkarte, WaveTable erweiterbar
Mehr als 30 Titel für stundenlange Kurzweil: u.a.Rebell Assault, SimCity, StarTrek 25th Anniversery
+ Kopfhöhrer und Mikrofon





Multimedia Kit 500
DIE QuadSpeed-Erweiterung für Ihren PC. Ohne Soundkarte und Titel



Multimedia Kit 2000
2MB WaveTable Soundkarte, 7 aktuelle Titel:
u.a. Magic Carpet, Cyberia-Mission Norway, Dragon Lore, Wing Comander II ...



Multimedia Kit 4000D
FM Soundkarte, WaveTable erweiterbar
3 ausgezeichnete Spiele: SimCity, MegaRace, Super Mario's Time Machine

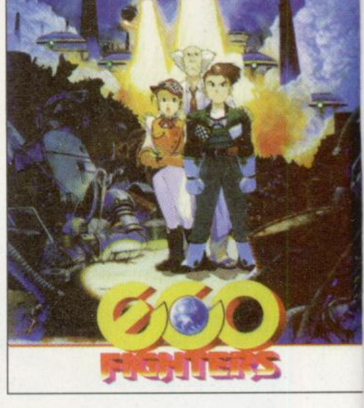


Diamond Multimedia Systems, Inc. Europe · Landsberger Str. 408 · 81241 München · Fax 089/580 51 33 · BTX Diamond # · BBS 089/546 00 93

Distributoren:
Actebis – D: 029 21/99-0; A: 02 22/278 82 82-0; CH: 056/72 61 61 · Computer 2000 – D: 089/780 40-808; A: 02 22/488 01-0; CH: 042/659-000
Frank&Walter – D: 05 31/21 18-0 · Ingram – D: 089/608 01-0· Merisel – D: 081 42/291-0

SPIELHALLEN '95:

Jeder ist froh, wenn er Umsatz macht



Ökologie pur: Die Eco Fighters nehmen den Kampf gegen Umweltsünder auf (Hersteller: Capcom)

REPORT

Die Videogames in den Spielhallen, einst Vorreiter der gesamten Computerspielindustrie, kämpfen ums Überleben. Längst sind Heim-PCs und Konsolen dabei, den technischen Standard der großen Vorbilder einzuholen. Doch die Automatenhersteller schlagen zurück: In den neuen Geräten stecken schon jetzt die High-Tech-Konsolen von morgen.

Plaketten gegen Steuern

In Deutschland unterliegt jedes Spiel der Automaten-Selbstkontrolle der Branche, genannt ASK. Diese bewertet die Spiele in drei Kategorien und verteilt entsprechende Plaketten: Grün gibt es für uneingeschränkt gewaltfreie Spiele, gelb wird für gewalttätige, stilisierte Actionspiele verliehen, und rot sehen die Prüfer bei brutalen Killerspielen. Die Bewertung ist nicht nur ein Feigenblatt des Jugendschutzes, sondern kann Folgen haben: Viele Kommunen machen die Vergnügungssteuer abhängig von der Plakettierung der einzelnen Spiele.

Noch zwei Jahre, dann ist es endlich soweit: Das Computerspiel feiert seinen 20. Geburtstag. Denn es war 1977, als der erste Rechner das Spielen lernte. "Pong", so der Name des Produkts, simulierte Tennis mittels zweier Lichtstriche, die Schläger symbolisierten, und eines weißen Quadrats als Ball.

Was folgte, war eine der atemberaubendsten Entwicklungen in der Geschichte der Marktwirtschaft. Innerhalb von wenigen Jahren hatte sich eine Industrie gebildet, die mit Milliardenumsätzen und Börsennotierungen zu einer der profitabelsten High-Tech-Branchen wurde. Der Boom fand allerdings damals noch nicht am heimischen "Herd" statt: Zu aufwendig war die Technik für die heute doch so simpel anmutenden Spiele. In großen Gehäusen verpackt und zu Zehntausenden aus Japan und den USA importiert, eroberte der neue Freizeitspaß zunächst die Spielhallen. Doch nach nur sechs, sieben Jahren folgte der erste Einbruch. Der Gesetzgeber, aufgeschreckt durch die Massenwirkung des neuen Mediums und seiner konservativen Gegner, schränkte den Radius der Automatenaufsteller empfindlich ein. Um dem Jugendschutz Genüge zu tun, wurden die Videospiele in die Spielhallen verbannt – frei ab 18.

Kaum zu glauben: SNK legt für die Neo-Geo den Klassiker Double Dragon neu auf

Die Initialzündung

Zwei weitere Trends sorgten erst recht für einen empfindlichen Rückschlag im lukrativen Geschäft mit den Automaten. 1982 erhielt das Heimcomputerzeitalter seine Initialzündung. Commodores C-64 eroberte den Markt im Sturm, und das zu einer Zeit, als IBM noch in erster Linie Schreibmaschinen baute.

Der C-64, als Proficomputer für alle Anwendungen propagiert, war in Wirklichkeit ein Spielcomputer. Zwar konnte er technisch noch nicht an die Automatenvorbilder heranreichen, aber er genügte einem Großteil des Publikums, um dessen neuen Bedarf zu befriedigen. Hinzu kam die erste Generation von Heimkonsolen, die bei ihrer Veröffentlichung einen wahren Kaufrausch auslösten.

Doch der Konsolenmarkt fiel so schnell in sich zusammen, wie er gewachsen war: Nach drei Jahren war der Spuk vorbei, und die ersten Konsolen, bis auf Nintendos NES, waren vom Markt verschwunden. So erwuchs den Spielhallenautomaten von der Mitte bis zum Ende der achtziger Jahre keine ernsthafte Konkurrenz mehr. Der Markt an Computerspielen war zwar zwischen Heimbereich und Spielhallen geteilt, aber beide Parteien konnten ganz gut damit

leben. Für die Relevanz der beiden Märkte gab es triftige Gründe: Auf den klassischen Heimcomputern – und zunehmend auf dem PC – entwickelten sich ganz eigene Spielgenres, die schwerlich auf Spielhallenautomaten zu übertragen waren.

Komplexe Adventures oder Strategiespiele waren einfach nicht mit zwei oder mehr Feuerknöpfen zu bedienen. Die Automatenspiele wiederum hatten lange Zeit große Vorteile durch ihre technische Überlegenheit. Das "Play per Pay" im Markstücktakt und die damit verbundenen hohen Umsätze ließen viel aufwendigere Produktionen zu. Erst kam das Spieldesign, dann wurde die passende Hardware dazu gebaut. Und das Spieldesign mußte natürlich auf ein ganz anderes Publikum zugeschnitten sein: Die Spieler waren älter als die Besitzer des C-64, und sie hielten sich nur kurzfristig – nicht stundenlang – vor dem Bildschirm auf. Zu einer bevorzugten Domäne der Spielhallenspiele



Der Klassiker kommt im neuen Gwand: Ridge Racer 2 von Namco will Cruisin' USA am Leder flicken

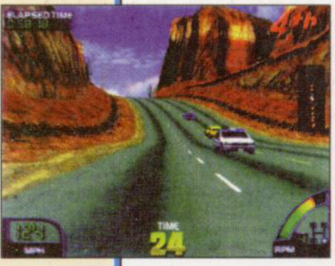


Die Kopie: Segas Daytona USA soll dem Megahit Cruisin' USA ebenfalls Beine machen – aber besser ist das Spiel nicht

Schick: Der Automat in der Deluxe-Fassung

Der Megahit

Kaum ein anderes Rennspiel war bislang in Europa so erfolgreich wie *Cruisin' USA*. Der Simulator von Midway mit Nintendos 64-Bit-Technik läßt 2650 Meilen vorbeihuschen, und sie führen durch die schönsten Gegenden Amerikas. Die wurden nicht etwa nachgezeichnet, sondern Meile für Meile auf Video aufgenommen und dann grafisch umgesetzt. Drei Jahre Entwicklungszeit stecken so in dem Gerät. Und in seinen Sitzen! Endlich kann man den Fahrersitz, wie bei einem echten Auto, der eigenen Größe anpassen. Dann wird das Rennen auf dem 25-Zoll-Monitor so richtig zum Genuß.



Mega: Die Jagd durch den Canyon

Segamacht mobil: Erst mit Virtua Fighter 1 ...



... und nun mit Virtua Fighter 2

Die Konkurrenten

Nintendo 

Sega und Nintendo streiten sich schon jetzt um die Marktanteile für ihre neuen Konsolen, und das im Testfeld Spielhalle. Segas *Virtua Boxing 1 & 2* hat wohl die neue Saturn-Konsole im Bauch, Konkurrent Nintendo versucht es mit 64-Bit und dem Prügelspiel *Killer Instinct*.

Und während Segas Texture-Mapping noch eher nach Polygon-Großflächenbrand aussieht als nach asiatischen Gefilden, beeindruckt Nintendo mit filigranem Licht und Schatten im Sindbad-Design. Im Kampf um die Konsolenzukunft hat Nintendo damit gerade die erste Runde gewonnen.



Sindbad-Feeling: Killer Instinct läßt alten Grusel aufleben

wurden besonders die Fahrsimulatoren und Sportspiele. Sie waren kurzweilig, teuer, aber sahen um Klassen besser aus als alles andere im Computerspielbereich. Konvertierungen populärer Automaten für Heimcomputer hinterließen immer den faden Beigeschmack einer schlechten Kopie. Lediglich einige Sportspiele überstanden den Transfer zumindest vom Spielspaß her schadlos.

Die Situation änderte sich dramatisch, als zwischen 1988 und 1991 eine neue Generation von Computern den Markt eroberte. Ein PC war nicht mehr länger teurer Luxus, sondern ein erschwingliches und leistungsfähiges Arbeitsgerät, mit dem man auch hervorragend spielen konnte.



Rabiat: Die Eco Fighters dienen dem Umweltschutz mit Waffengewalt

Der Konsolen-Boom

Und der Konsolenmarkt boomte ein zweites Mal. Mit Segas Mega Drive als Vorreiter und dem nachfolgenden Super NES von Nintendo erreichten ausgereifte und hoch-spezialisierte Spielmaschinen die Kunden in aller Welt. Schnellere und zusätzliche Chips machten jetzt Spiele möglich, die schon stark an das erinnerten, was in den Jahren zuvor nur in den Spielhallen zu sehen war.

Den Platinenherstellern in Japan und den USA, die bislang vor allem daran verdient hatten, fertig produzierte Steckplatinen samt Spielinhalt für Universalgehäuse zu bauen, brach damit ein wichtiges Marktsegment unter den Füßen weg. Gut 1500 bis 2200 Mark brachten die Platinenspiele im Stückpreis, und die Produktionszahlen waren hoch. Demgegenüber kamen die Komplettsysteme mit ihren Großbildschirmen, eigenen Gehäusen und Schalensesseln auf viel bescheidenere Stückzahlen, und kosten gut das Zehnfache einer Platine. Das erhöht das Risiko für Automatenaufsteller beträchtlich, und bei einem Flopspiel werden statt satter Gewinne satte Verluste eingefahren.

Eine Alternative mußte also her. In Japan besann man sich auf die eigenen technischen Ressourcen. Alle großen Herstellerfirmen der Branche entwickelten eigene Chips oder sogar ganze Konsolen. Doch der Durchbruch auf neuen Wegen gelang erstaunlicherweise nicht den alteingesessenen Marktführern Nintendo oder Sega, sondern dem eher unscheinbaren Spielehersteller SNK.

Mit dem "NEO-GEO"-System krempelte SNK den Platinenmarkt um. Anfänglich als High-End-Konsole für Endkunden propagiert, erlangte das System in der Spielhalle seine wahre Bedeutung. Mittlerweile ist die NEO-GEO *das* führende System bei Automatenspielen. Größter Vorteil: Ein Einzelspiel kostet nur noch zwischen 550 und 700 DM – ein Drittel des normalen Platinenpreises also.

Kein Wunder, daß die anderen Hersteller eilig bemüht waren, es SNK gleichzutun. Zweigleisigkeit heißt deshalb heute die Devise: Das Spiel wird zunächst auf dem hauseigenen Automatensystem vermarktet, danach erreicht es den Spielekäufer. Die haben nämlich längst das Automatensystem in Form einer Heimkonsole erstanden.

Oder auch nicht! Denn was sich zur Zeit an "Konsolen-Hardware" in den Spielhallen tummelt, ist gerade in Deutschland für Endkunden noch vage Zukunftsmusik. Natürlich: Von den neuen 32- und 64-Bit-Systemen wie Segas "Saturn" und Nintendos "Ultra 64" hat man schon gehört. Aber zu kaufen sind sie bisher nicht.

Dabei stecken sie schon in den Automaten: Nintendo etwa verkauft seine Spiele samt neuer Technik mit dem amerikanischen Hersteller Midway als "Ultra-GraFX"-System. Sega wiederum hat längst erste 32-Bit-Software parat – ebenfalls im Automatengehäuse. Während das Kampfsportspiel *Virtua Fighter* für das Sega-Saturn-System z.B. hierzulande nur als Ankündigung existiert, steckt im neuesten Sega-Automaten bereits *Virtua Fighter 2*.

Nintendo hat die Nase vorn

Nur Sony geht einen anderen Weg: Der Erfolgs-Fahrsimulator *Ridge Racer* stammt zwar aus dem Hause Namco, doch für Sonys "Playstation" liegt bereits eine 1:1-Umsetzung in England parat.

Doch so sehr der Gang in die Spielhalle auch mit Ausblicken auf das eigene Wohnzimmervergnügen belohnt wird, faszinie-



Plastisch: Die Kämpfer von Nintendos Killer Instinct

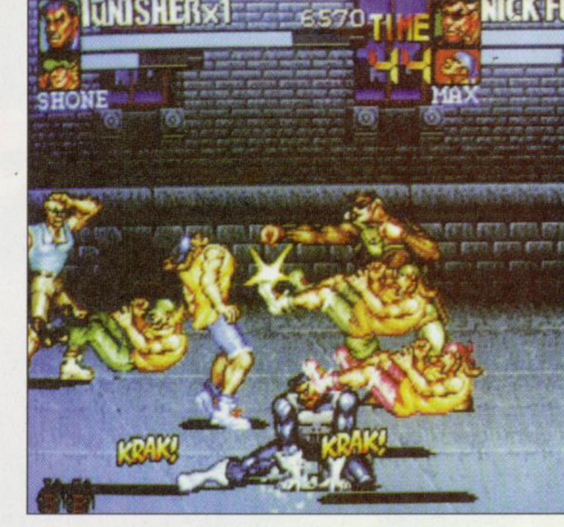
rend neue Einsichten in die Spielkultur der nächsten Computergeneration wird man nicht erhalten. Was fehlt, sind nämlich Ideen. Wann immer eine neue Rechnergeneration Einzug hält, werden zwar die Spiele realistischer und bunter, aber es sind immer noch die alten Spiele.

Das ist um so schlimmer, weil ja bestimmte Spielkonzepte einfach wie geschaffen für die öffentlichen Spielstätten sind. So ergießt sich nicht nur eine Flut von Fahrsimulatoren über die Spieler, sondern eine noch größere Flut von Kampfsportspielen. Zur Zeit sind gut und gern ein Dutzend verschiedene Prügelspiele unterwegs von Aufstellungsort zu Aufstellungsort.

Bei den Fahrsimulatoren hat derzeit das Duo Nintendo/Midway dank "Super GraFX" die Nase vorn. *Cruisin' USA* ist nämlich der derzeit erfolgreichste Automat Europas. Ihm dicht auf den Fersen folgt Namcos *Ridge Racer 2*. Die Besonderheit: Bis zu acht Automaten können miteinander verbunden werden. Ob sich solche Großanschaffungen lohnen, ist trotzdem eher zweifelhaft. Bei der Nova in Hamburg, Deutschlands größtem Importeur von Automatenspielen, betrachtet man das Geschäft mit leichter Sorge. Die hundertprozentige Tochtergesellschaft des Groschengräbers Gauselmann (Merkur-Spielotheken) hat einen achtzigprozentigen Rückgang des Platinenmarktes hinnehmen müssen. Und diese Lücke können die Großgeräte allein kaum schließen. So wurden selbst Super Nintendos mit *Sim-City*-



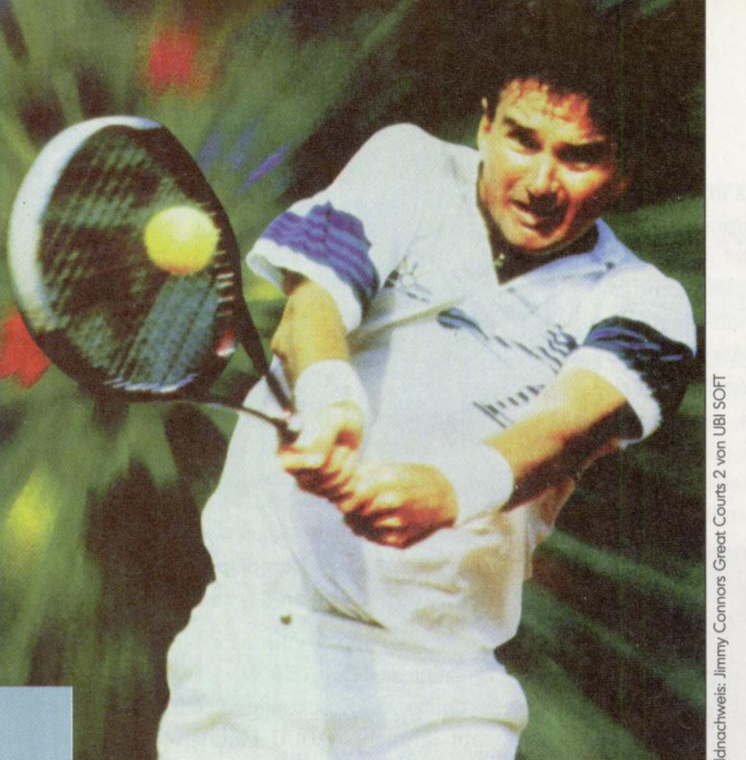
Geo Storm: "Irem" hat seit R-Type nichts von grafischem Können verloren – nur die Ballerhandlung ist noch sehr gewöhnlich



Comics und Prügelei: Auch der Punisher gehört zu den zahllosen Kampfspielen in den Spielhallen (Hersteller: Capcom)

Modulen ausprobiert – ohne Erfolg. Udo Nickel, 44, seit elf Jahren Chefeinkäufer der Nova, schätzt den derzeitigen Gesamtmarkt auf jährlich 20.000 Platinen- und Modulspiele und ca. 4000 Komplettgeräte. Zuviel zum Sterben, zuwenig zum Leben? Nickel: "Jeder ist froh, wenn er Umsatz macht". Aber etwas anderes als das riskante Geschäft mit dem Spielvergnügen kann er sich nicht mehr vorstellen: "Es macht immer wieder Spaß, denn der Markt ist schnell." ❑

msu



Bildnachweis: Jimmy Connors Great Courts 2 von UBI SOFT

THEMA

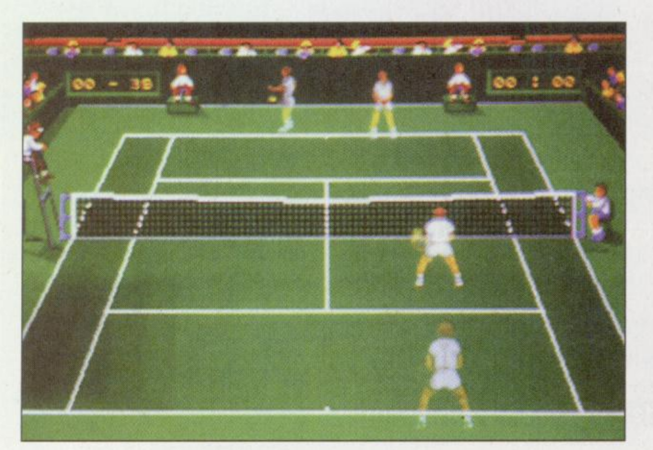
PC-TENNISSPIELE

Auf heiligem Rasen

Tennis ist nach Fußball die populärste Sportart in unseren Gefilden. Doch während der Markt vor Fußballspielen nur so wimmelt, ist das Angebot an Tennis-Simulationen eher bescheiden. PC-Spiel zeigt, welche Programme den weißen Sport am besten rüberbringen.

Es ist tatsächlich so: Jede Fußballweltmeisterschaft vermehrt den Reichtum an Fußballspielen für den PC beträchtlich. Doch wenn, wie jetzt gerade wieder, Wimbledon auf dem Plan steht, die inoffizielle Tennisweltmeisterschaft also, bekleckert sich keiner der großen Hersteller mit Ruhm. Neue Tennisspiele bleiben einfach Mangelware.

Der PC-Klassiker: Great Courts von Blue Byte aus dem Jahr 1990



Dabei ist der weiße Sport doch einer der schönsten, und das ganze stellt tatsächlich keine übermäßigen Anforderungen an die Rechenleistung, vergleicht man es mit anderen Sportspielen. Für das Spiel auf Rasen, Sand oder Hartplätzen braucht es ja nicht einmal Scrollings – paßt doch das ganze Abbild des Spielfelds bequem auf einen Bildschirm. Deshalb bleibt es mysteriös, warum gerade für den PC bislang so wenige Tennisspiele erschienen sind.

In den guten, alten Acht-Bit-Tagen sah das ganz anders aus. Zwar waren die Fähigkeiten eines C-64 oder Sinclair Spectrum nur beschränkt, aber die Zahl von Tennisveröffentlichungen war deutlich größer. Natürlich: Neben einheitsgrünem Spielfeld und Strichmännchengrafik mußten auch in puncto Spieltechnik Abstriche gemacht werden. Doch der Spielspaß, der stimmte einfach.

Auch hier waren es die Konsolen, die den Vorreiter für wirklich anspruchsvolle Tennisunterhaltung spielten. Unvergessen ist Nintendos Pionierprogramm *Nintendo Tennis*, bei dem nicht nur alle Spielvarianten möglich waren, sondern sogar Sprachausgabe aus dem Lautsprecher erklang. Das war 1987.

Klassiker für Exoten

Zwei Jahre später kam der wahre Tennisklassiker auf den Markt. Die Exotenkonsole PC Engine verbuchte das Erscheinen des Programms *World Court Tennis* von Hudson Soft, das lange Zeit unerreicht blieb und nur durch seinen eigenen Nachfolger, *Final Match Tennis* (1991), noch übertrumpft wurde.

Der PC hatte zu dieser Zeit das Spielen gerade erst gelernt und war dank der neuen 386er-Prozessoren erstmals auch jenseits von Tabellenkalkulation und Textverarbeitung zu gebrauchen. Bezeichnend für den neuen Trend ist sicherlich, daß 1990 mit *Wing Commander* eines der ersten reinrassigen PC-Spiele auf dem Markt erschien. Und in diese Gründerzeit fällt auch das Erscheinungsdatum des ersten Tennisspiels für den PC.

Schon im Jahr zuvor hatte der deutsche Softwareneuling Blue Byte mit dem Erstlingswerk *Great Courts* das Genre der Sportspiele kräftig durcheinandergewirbelt. Denn ähnlich wie beim PC gab es auf den 16-Bit-Rechnern der Marke Amiga und Atari ST bislang eine große Tennislücke, die erst durch "Great Courts" geschlossen wurde.

Die Konvertierung für den PC im Jahr 1990 konnte sich ebenfalls sehen lassen. "Great Courts" verfügte über eine isometrische 3D-Perspektive, also quasi eine schräge Draufsicht, und bot neben gut animierten Spielercharakteren endlich mal einen Turniermodus und ein ansprechendes Schlagrepertoire.

Gerade die Schlagtechnik war aber immer der Knackpunkt bei allen Tennissimulationen: Wie sollte man es schaffen, mit nur einem Feuerknopf Stop- und Schmetterbälle, Vorhand-Topspin und Rückhand-Slice, den Aufschlag und vielleicht gar noch einen Lob zur Verfügung zu stellen? Blue Byte bediente sich eines Kompromisses, denn der Schlag wurde erst dann ausgeführt, wenn der Feuerknopf *losgelassen* wurde. Die dann gerade angezeigte Himmelsrichtung des Feuerknopfs entschied über die Art des Schlags, und die Flugrichtung des Balls wurde durch die Stellung der Spielerfigur zum Ball festgelegt, entsprach also durchaus realistischen Gegebenheiten.

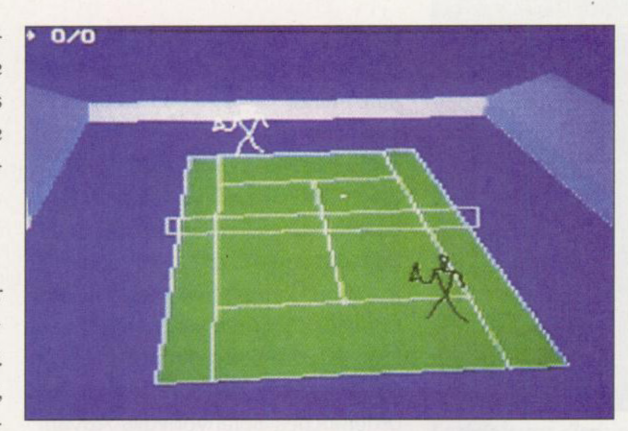
Wenn auch die Technik gewöhnungsbedürftig war, ermöglichte sie doch ein wundervoll variables Spiel. Die Spieler dankten es Blue Byte und verhalfen den Mülheimern auf Anhieb zum Durchbruch.

Neue Techniken

Ein weiteres Tennisspiel – mit einer ganz anderen Darstellungsform – kam ebenfalls 1990 auf den Markt. Es war die Firma Palace Software, die mit einer völlig neuartigen Technik experimentierte. Zwar wurde auch *International 3D-Tennis* aus der schrägen Vogelperspektive gespielt, aber der Platz kreiste und bewegte sich mittels Vektorgrafik. Die Spieler sahen deshalb allesamt ein wenig kantig aus, aber dafür waren die verschiedenen Kamerawinkel etwas ganz Neues bei einem Sportspiel dieser Art.

"International 3D-Tennis" krankte allerdings am unrealistischen Flugverhalten des Balls; ein Hit wurde aus dem Spiel nie. Doch die Idee der Vektorgrafik-Programmierung wurde wenige Jahre später wieder aufgegriffen.

Für "Great Courts" war allerdings auf lange Sicht keine Ablösung in Sicht. Das Programm machte sich nur selbst Konkurrenz, als im Frühjahr 1991 *Great Courts 2* auf dem Markt erschien. Blue Byte hatte das Spiel nochmals völlig überarbeitet, bot nunmehr intelligentere Computergegner, ein Doppelspiel für vier Teilnehmer und sogar einen automatischen Laufmodus. Eine geniale Idee für Anfänger: Um die schwierige Schlagsteuerung zu lernen,



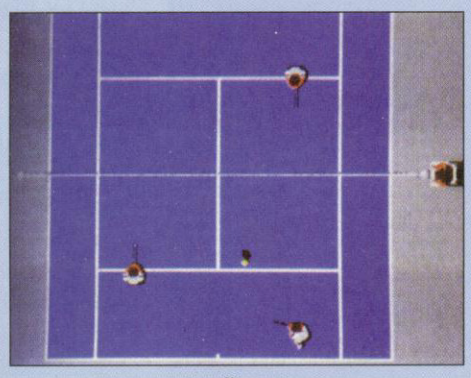
Innovativ: International 3D-Tennis experimentierte als erstes Spiel mit Vektorgrafik

Der Blickwinkel

Wichtigstes Feature bei einer Tennissimulation ist neben der Steuerung die Darstellung des Platzes. Drei Verfahren haben sich da mehr oder minder durchgesetzt:

Vogelperspektive

Der Spieler betrachtet das Spielfeld aus der Draufsicht. Vorteile: Die Übersicht ist für alle Beteiligten gleich groß, der Weg zum Ball immer ideal einzuschätzen. Nachteile: Hohe Bälle sind schwer zu erkennen, die Spielfiguren verkümmern zu Stecknadeln. Neben *Passing Shot* verwendete bislang nur das hervorragende *Tie Break* diese Technik, doch beide Spiele erschienen nur für den Amiga.



Nur für Amiga: Der "Überflieger" Tie Break von Star Byte

Isometrische 3D-Perspektive

Der Spieler betrachtet die Kontrahenten auf dem Platz aus einer schrägen Draufsicht. Vorteile: Die Charaktere können "kameragerecht" in Szene gesetzt werden, hohe Bälle sind gut zu erkennen, die Platzübersicht ist auf der vorderen Netzseite gut.

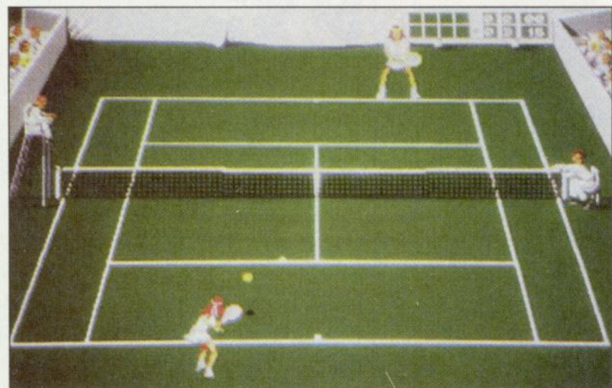
Nachteile: Die hintere Platzhälfte ist (je nach Blickwinkel) sehr schlecht zu erkennen. Die meisten Programme arbeiten mit dieser 3D-Perspektive und umgehen das Handicap der hinteren Platzhälfte oftmals dadurch, daß zumindest im Einspielermodus immer auf der Vorderseite gespielt wird (Beispiel.: *Great Courts*).

Split-Screen-Perspektive

Beim Split-Screen handelt es sich eigentlich um eine isometrische 3D-Perspektive, in diesem Fall aber für beide Netzseiten, damit jede Spielfigur von der Grundlinie aus betrachtet werden kann.

Vorteil: Im Mehrspielermodus hat jeder Spieler eine gleich gute Übersicht.

Nachteil: Der Platz schrumpft durch den halbierten Bildschirm stark zusammen, das "raumgreifende" Spiel mit dem Ball wird stark eingeengt. Von allen Spielen verwendet nur *Tennis Cup 2* diese Darstellungsform als Zusatzoption.



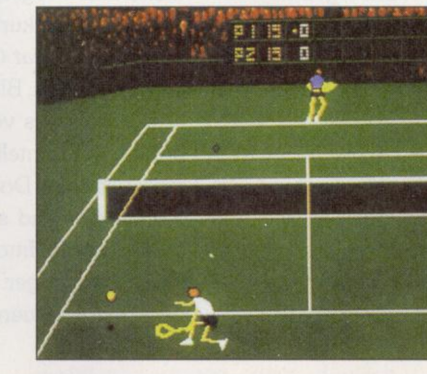
Der Thronfolger: Great Courts 2 konnte 1991 mit einigen Verbesserungen aufwarten

konnte man die Laufarbeit *zum* Ball einfach dem Computer überlassen und sich ganz auf den Schlag konzentrieren.

"Great Courts 2" erreichte trotz der neuen Features nicht mehr ganz den Erfolg des Vorgängers, ist aber auf dem PC nach wie vor *der* Klassiker unter den Tennissimulationen. Das liegt sicherlich auch daran, daß in der Zwischenzeit kaum andere Versuche unternommen wurden, den gelben Filzball auf einem hochauflösenden Monitor herumfliegen zu lassen. Die ernsthaftesten Programme, die sich da noch auf dem PC tummeln, erschienen alle 1992 – seitdem herrscht Funkstille auf dem Markt.

Das Jahr der Vektorgrafik

Zwei der in jenem Jahr erschienenen Spiele griffen wieder die Idee der Vektorgrafik auf, doch diesmal mit weit verbesserter Technik. Im Frühjahr 1992 war es zunächst das französische Softwarehaus Infogrames, das mit 3D-Technik ein sehr ordentliches Spiel vorlegte. *Advantage Tennis* bot nicht nur einen Turnier- und einen Zweispielermodus, der sogar im "Grand Slam" gespielt werden konnte – die Spielerfiguren besaßen auch so etwas wie eigenständige Persönlichkeiten.



Verbessert: Advantage Tennis von Infogrames nutzte nicht nur die Vektorgrafik-Technik, sondern war auch hervorragend zu spielen

Ausgehend von einem Vorrat von 100 Punkten, konnte die Spielfigur mit bestimmten Fähigkeiten ausgerüstet werden, bei denen zum Beispiel die Rückhand oder der Schmetterball besonders wuchtig ausfielen. Zudem war die 3D-Grafik nicht nur gut für Zooms und Kamerawinkel, sondern die Spieler sahen auch endlich annähernd menschlich aus.

Bei der Schlagtechnik wurde ein ähnliches Verfahren wie beim Klassiker "Great Courts" verwendet – schwierig zu lernen, aber gut für die langfristige Motivation. Es gibt nicht wenige Meinungen in der Fachpresse, die "Advantage Tennis" aufgrund seiner Vorzüge für das bisher beste Tennisspiel auf dem PC halten. Zumindest ist es "Great Courts 2" ebenbürtig.

Der zweite Vorstoß in die Welt des Dreidimensionalen folgte im Sommer 1992. Für das Spiel *World Tennis Championships* zeichnete die Firma Mindscape verantwortlich. Wieder war die 3D-Grafik gelungen, wieder funktionierte die Steuerung im Stil von "Great Courts". Und als Besonderheit konnte man die Ballwechsel sogar in einer Zeitlupenwiederholung bewundern.

Aber dem Programm mangelte es an einem Zweispieler- und gar dem Doppelmodus. Als Alternative zu dem mit Features deutlich besser ausgestatteten "Advantage Tennis" waren die "World Tennis Championships" somit wenig geeignet.

Im Herbst 1992 erschien schließlich das vorerst letzte Tennisspiel für den PC: *World Cup 2* von Loriciel. Es markiert noch heute den Stand der Dinge in Sachen PC & Tennis. Grafisch sehr gelungen, präsentierte sich "World Cup 2" mal wieder in traditioneller Zeichentechnik und ohne technische Mängel. Im Gegenteil: Der Spieler darf sich zwischen einer isometrischen Gesamtansicht des Spielfelds oder einem gesplitteten Screen

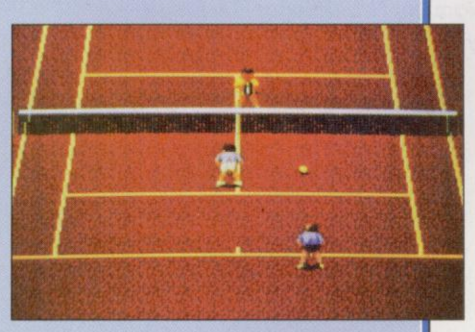
Konsolen versus PC



Der Urahn: Nintendo-Tennis beherrschte schon alle Features

Zwar existieren für den PC eine ganze Reihe von Tennisspielen, doch die wahren Highlights sind bei den Konsolen zu finden. Mit Nintendos *Nintendo Tennis* fing alles an, denn das 1987 erschienene Spiel benutzte bereits eine sehr variable, leicht zu begreifende Steuerung für zwei Feuerknöpfe. Mit dem einen wurden Slice-Bälle gespielt (langsam und unterschnitten), mit dem anderen die harten Top-Spin-Schläge (über dem Ball, schnell).

Zum Alltime-Klassiker wurden Hudson Softs *World Court Tennis* (1989) und dessen Nachfolger *Final Match Tennis* (1991). Die Grafik mit wasserköpfigen Gnomen und einfarbigen Belägen war nicht berauschend, doch die Schlagtechnik ist unerreicht. Wieder sind die Schläge nach defensiven und offensiven Varianten auf die Feuerknöpfe verteilt, doch zusätzlich kann die Flugbahn des Balls noch *nach* dem Schlag durch entsprechende Joypad-Bewegung beeinflußt werden. Außerdem setzen beide Spiele die Stellung des Spielers zum Ball und den Balltreffpunkt beim Schlag sehr realistisch in Flugbahnen um. Der Wermutstropfen: Beide Simulationen sind nur für die Exotenkonsole PC-Engine zu haben.



Das beste Tennisspiel aller Zeiten: Final Match Tennis von Hudson Soft – doch nur für die Exotenkonsole PC Engine

entscheiden. Der Vorteil des Split-Screen liegt auf der Hand, denn mit seiner Hilfe können im Zweispielermodus beide Spieler aus dem jeweils besten Blickwinkel spielen – und der liegt erfahrungsgemäß genau hinter der eigenen Spielfigur. Von der Schlagtechnik her gibt sich "World Cup 2" allerdings wieder sehr traditionell, denn die Steuerung aller Schläge erfolgt exakt wie beim großen Vorbild "Great Courts". Von "Great Courts 2" ist zudem der automatische Lauf zum Ball abgeschaut.

Mehr Feuerknöpfe

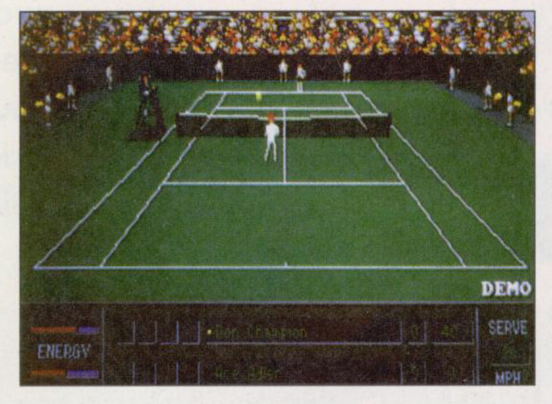
Besteht also kein Bedarf mehr an Verbesserungen? Anscheinend ist die ideale Steuerungsmethode, das Kernstück eines Tennisspiels, Feuerknopf drücken, dann mit dem Joystick die Schlagart bestimmen – so versehen die meisten Programme ihren Dienst. Dabei wäre es doch langsam an der Zeit, auch die zahllosen Joysticks und Pads mit zwei oder mehr Feuerknöpfen zur Geltung zu bringen. Vielleicht in einem Spiel, das nicht mehr in 16 Farben unter VGA läuft, sondern in SVGA mit realistischen Figuren, Videos und satter Sprachausgabe.

Immerhin hat zumindest die Firma Codemasters die Lücke erkannt. Das von dieser Firma bereits für die Konsolen präsentierte *Pete Sampras Tennis* soll nun für PC konvertiert werden. Ansonsten herrscht derzeit offenbar wenig Neigung, ein Tennisspiel auf den Markt zu bringen. Es muß wohl an den Schwierigkeiten liegen, Tennis in das so beliebte "Interactive-Movie"-Muster zu pressen. Wer dennoch auf den weißen Sport zugreifen will, muß die Oldies "Great Courts" und "Advantage Tennis" bemühen. Macht nix: Gutes muß nicht neuer sein! ❑

msu



Der letzte Streich: Tennis Cup 2 von Loriciel war die bislang letzte Tennissimulation für den PC – sie stammt allerdings von 1992



Nicht so gut: World Tennis Championship von 1992 mit Vektorgrafik, aber mäßigem Spielablauf

Luschen-Larrys Lotterleben

Wer ist der größte verhinderte Lover der Welt? Wer hat trotzdem die meisten Bewunderer (auch unter dem weiblichen Publikum)? Und wer läßt sich einfach nie unterkriegen, wie sehr sich sein eigener Vater auch gegen neue Abenteuer wehrt? Genau: LEISURE SUIT LARRY, der lasche Held im weißen Polyesteranzug!

Er ist schon was ganz Besonderes, unser Held Larry. Das Licht der Welt erblickte er (bereits komplett mit Haarausfall und Bauchansatz) im Jahre 1986, als sein Erfinder **Al Lowe** dringend etwas gegen die Langeweile und Seriosität unter den Computerspielen tun wollte. Das ist ihm voll und ganz gelungen – auch wenn der Erfolg fast ein ganzes Jahr brauchte, um sich dann doch über Nacht einzustellen.

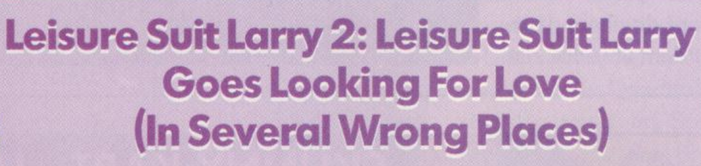
Der erste Teil der Leisure-Suit-Larry-Saga wurde in gerade mal zwei Monaten fertiggestellt. Einzig dafür verantwortlich: Al Lowe sowie Mark Crowe, der gleichzeitig auch noch an Space Quest arbeitete. Für die Hintergründe und Animationen (in hochmodernem EGA) von **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards** brauchte Mark gerade mal vier Wochen!

Der Rest des Spiels stammt von Al, der nicht nur für die witzigen Texte und die hanebüchene Story verantwortlich ist, sondern zwischen Abendessen und Neun-Uhr-Nachrichten auch noch auf die Schnelle den Ohrwurm komponierte, der die Larry-Serie akustisch so unverwechselbar macht. Der Song ist übrigens so ziemlich die einzige Musik in der Urversion, denn Soundkarten gab es noch nicht, und das Gequäke des eingebauten Lautsprechers war auf Dauer nicht zu ertragen. Aber was soll's, Larry fand seinen Weg in die Computer ja nicht wegen seines umwerfenden Sounds oder der korrekten Grammatik!

So sehr sich die Leute auch über den "Sex" in diesem Programm aufregten – verkauft hat es sich so phantastisch, daß Al Lowe dafür bald nicht nur mit dem goldenen, sondern sogar mit dem Platin-Preis der SPA (der amerikanischen Softwareverleger-Vereinigung) ausgezeichnet wurde. Um diese Auszeichnung zu erhalten, müssen mindestens 250.000 Exemplare eines Games verkauft worden sein – in jener an Computern noch nicht so überreichlich gesegneten Zeit eine satte Leistung!

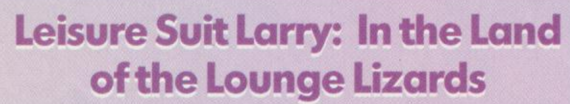
1991 wurde der erste Teil übrigens einer radikalen Verjüngungskur unterzogen: Neue VGA-Grafiken und eine neue Steuerung, mit der stundenlanges Tippen und Suchen nach dem richtigen Begriff endlich der Vergangenheit angehörten, ließen Larry im Klassikermäntelchen wieder ganz oben mitschwimmen.

Larrys Erfolg ließ Al Lowe nicht lange zur Ruhe kommen. Schon bald wurde die Welt mit dem zweiten Teil beglückt: **Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (in**



Leisure Suit Larry 2: Leisure Suit Larry Goes Looking For Love (In Several Wrong Places)

Von Eve wegen unerträglicher Langeweile rausgeschmissen, gewinnt Larry durch grandiosen Zufall und der Absenz von Grips im Kopf der Sekretärin einen Trip auf einem Kreuzschiff samt Super-Date. Leider zieht es diese Traumfrau nach einem Blick auf Larry vor, lieber ihre liebesbedürftige Mutter auf die Reise zu schicken. Da hilft nur noch die Flucht im Rettungsboot auf ein Inselparadies – und in die Arme der nächsten Traumfrau. Höhepunkt: Larrys Probleme mit seiner stets verkehrten Haarpracht zum einen und mit dem Spinat-Dip zum anderen.



Leisure Suit Larry: In the Land of the Lounge Lizards

Muttersöhnchen Larry, satte 38 Jahre alt, versucht mit aller Gewalt, Anschluß an die Swinger der Stadt zu gewinnen (nachdem ihn seine Mutter endgültig auf die Straße gesetzt hat). Ein linkshändiger Hammer, hoffentlich benutzte Kondome, unerreichbare Pillen und undichte Gummipuppen sind nur einige der Hindernisse auf dem Weg zu seiner Traumfrau Eve hoch über den Dächern von Lost Wages. Höhepunkt: Larrys Dancefloor-Version von "Saturday Night Fever".

Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals



Von seiner zweiten Traumfrau wegen unerträglicher Langeweile rausgeschmissen, wirft sich Larry wieder in seinen Polyesteranzug und geht auf Hasenjagd. Nach etlichen Wirrungen im Aerobic-Studio, auf der Sonnenbank oder hinter der Showbühne findet er endlich wieder einmal die Liebe seines Lebens: Passionate Patti. Liebe macht bekanntlich blind, und als Larry sich vor Kummer im Dschungel der Südseeinsel verläuft, macht sich Patti auf, ihren Liebsten wieder in die heimatlichen Laken zu lotsen. Höhepunkt: Larrys Bühnenauftritt im Spitzenröckchen.

Several Wrong Places). Larry 2 bestach durch noch mehr Witz, noch mehr dumme Sprüche, wurde aber, was sexuelle Anspielungen betraf, ziemlich entschärft. Warum? Weil sich etliche Geschäfte im amerikanischen Bibelgürtel geweigert hatten, das Spiel ins Sortiment aufzunehmen – es sei zu unanständig, hieß es.

"Gleiches Recht für alle" war das Motto im dritten Teil, der die als Trilogie konzipierte Reihe abschließen sollte. Bei **Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals** wechselte mitten im Spiel die Hauptfigur, und statt des trotteligen Helden steuerte man auf einmal eine knackige Dame durch die abgefahrensten Abenteuer. Das war ein echtes Novum, das Larry auch beim weiblichen Teil der Computerfans einen dicken Bonus eintrug. Und eines ist sicher: Der Soundtrack des dritten Teils ist der beste der ganzen Serie!

Leisure Suit Larry 4: Tja, das ist eigentlich ein Fall für Sherlock Holmes, denn einen vierten Teil gibt es nicht. Warum? Sehr einfach. Während der ziemlich anstrengenden Arbeit am dritten und eigentlich letzten Teil wurde Al Lowe so oft von Journalisten mit der Frage traktiert: "Wann kommt denn endlich Teil 4?", daß er irgendwann einmal etwas lauter wurde und sich zu der Aussage hinreißen ließ, daß es überhaupt niemals einen vierten Teil geben würde. Da Al immer zu seinem Wort steht, übersprang er später Teil 4 und setzte die Serie einfach mit Teil 5 fort.

Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work wartete übrigens mit einer dicken Überraschung auf. Die Grafik hatte sich vom Niedlich-naturalistisch-Stil in ein animiertes Comic-Book mit schrägen Farben und noch schrägeren Wänden gewandelt. Auch der Witz hatte sich geändert, er war rüder und weniger vieldeutig geworden. Über den fünften Teil gab es allerdings auch gemischte Meinungen. Und man war sich nie so ganz sicher, wie intensiv und konzentriert das Entwicklerteam dieses Games (Al hatte inzwischen eine ganze Truppe von Computerkünstlern um sich versammelt) während der heißen Phase eigentlich bei der Sache war oder wie ernst man die etwas behäbige Story eigentlich nehmen sollte.

Keine Probleme mit der Story hat der bisher letzte Teil der Serie. In **Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out** geht es einzig und allein um Mädchen – eine tiefsinnige Hintergrundgeschichte gibt es nicht.

Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work



Der Mafia-Fernsehsender, bei dem Larry als Videokassettenrückspuler arbeitet, will sein Programm mit den drei heißesten Girls aufpeppen, die es nur gibt. Die soll Larry für sie finden, da er der langweiligste Mann ist, den man sich nur denken kann. Während Larry nun die Damen bearbeitet, wird Patti vom FBI angeheuert, genau diesem Treiben und den Senderbossen das Handwerk zu legen. Höhepunkt: Larrys Catch mit Lana.



Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out

Glück muß man haben – Larry gewinnt einen Aufenthalt in einer Schönheitsfarm. Von soviel Weiblichkeit umgeben, sollte es doch eigentlich sogar für eine solche Niete wie Larry möglich sein, endlich mal zu landen. Und das versucht er denn auch bei den unterschiedlichsten Damen – mit unterschiedlichsten Resultaten. Höhepunkt: Larrys Begegnung mit der elektrischen Massagemaschine.

Auch Passionate Patti, die in Teil fünf im ständigen Wechsel mit Larry auftrat, ist nicht mehr im Spiel. Aber was soll's – Teil 6 bietet so viele Möglichkeiten, Larry ins Fettnäpfchen treten zu lassen, daß der Spaßfaktor bei diesem Game unerhört hoch und um Lichtjahre besser als beim Vorgänger ist.

LEISURE SUIT LARRY 1, 2, 3, 5, 6

Alle fünf Larry-Programme gibt's mittlerweile auch gesammelt auf einer CD (Sierra/Coktel Vision, ca. 100 DM). Zusätzlich enthalten sind neben zwei Videointerviews mit Al Lowe die **Laffer Utilities** (eine Sammlung zum Teil sehr witziger und völlig überflüssiger Dienstprogramme fürs Büro), die **Leisure Suit Larry's Casino Games** (Spielautomat, Black Jack und Poker, nicht besonders aufregend, wohl nur der Vollständigkeit halber dabei) und das Text-Adventure **Softporn** aus dem Jahr 1981, das Al Lowe die Inspiration für die Larry-Serie gegeben haben soll.

Ob es einen siebten Teil geben wird? Niemand wagt es, Al Lowe mit dieser Frage zu nerven – denn sonst muß man wahrscheinlich gleich auf Teil 8 warten ... ❑

ah

Die

PC Spiel

8/95

erscheint

am

12. Juli

1995

Anzeigen-

schluß

für die

Ausgabe

9/95

ist der

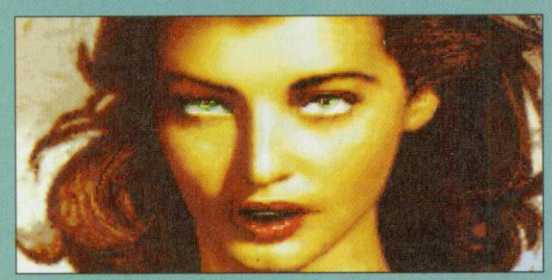
28. Juni

1995



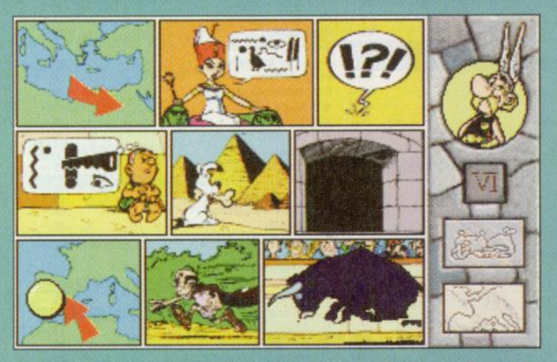
Mit Vollgas zum "Spiel des Monats": Das neue LucasArts-Adventure übertrifft alle Erwartungen

Seite 48



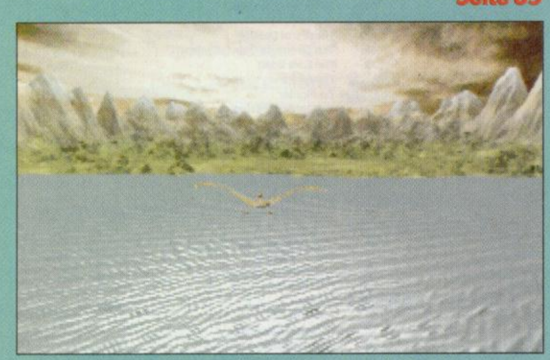
Ein Rollenspiel mit besonderem Touch ist Jagged Alliance: hart, aber auch herzig!

Seite 68



Jetzt kommt der Hinkelstein ins Rollen. Asterix und seine Freunde gehen auf Die große Reise

Seite 85



Lost Eden, das verlorene Paradies der Dinosaurier, lebt im spannenden Adventure gleichen Namens wieder auf

Seite 88



Noch werkeln die Entwickler, doch man kann schon das Heulen der Motoren hören. Hi-Octane soll Bullfrogs nächstes Hitspiel werden

Seite 95

Auf einen Blick

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.


ein gutes Spiel. Das Produkt hält, was es verspricht. Genrefans sind auf jeden Fall gut bedient.


ein herausragendes Spiel. Man sollte es unbedingt gespielt haben. Es kann auch denjenigen gefallen, die dem jeweiligen Genre zwiespältig gegenüberstehen.

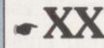

vom Kauf dieses Produkts muß abgeraten werden. Entweder wird zu wenig Spiel geboten, oder schwere technische Mängel machen jeden Spaß zunichte.


das Spiel kommt auf CD-ROM


das Spiel kommt auf (3,5-Zoll-)Disketten


das Spiel läuft unter Windows


das Spiel wurde nicht von der gesamten Redaktion geprüft


S.XX, 3/95 das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt

Grafik und Sound werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien – obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.

Alle Spiele getestet auf: Gateway 2000/P5

Action Soccer



Sportsimulation, 99,95 DM, Hersteller: Ubi Soft, Muster von: Microprose

Fußball-Action mit viel Humor. Man wählt zwischen 3D- und 2D-Darstellung des Spielfelds. Witzige Animationen und ebensolche Kommentare machen das Spiel auch für Zuschauer schön.

Systemanforderungen:
486DX/33, 4 MB RAM, VGA



mehr auf Seite 90

Alex Dampier Pro Hockey



Sportsimulation, 100 DM, Hersteller: Merit Soft, Muster von: Softgold

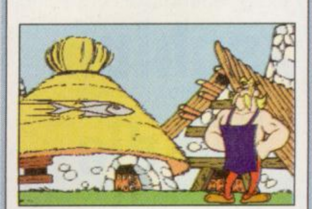
Die einfache Eishockeysimulation bietet immerhin 3200 Spielerprofile und Online-Kommentare. Obwohl nicht so vielseitig wie das ebenfalls vorgestellte "Brett Hull Hockey 95", verdient sich "Pro Hockey" mit der besseren technischen Umsetzung einen Stern.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, VGA



USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

Asterix – Die große Reise



Brettspielsimulation, 99,95 DM, Hersteller/Muster von: Infogrames

Der kleine Gallier und seine Freunde drehen Runden in einer Brettspielsimulation. Gagreich und mit einer Grafik, die den Vorlagen in nichts nachsteht, ist das Spiel für Fans ein Muß.

Systemanforderungen:
386/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



mehr auf Seite 85

USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

Auf einen Blick

Brett Hull Hockey 95



Sportsimulation, 100 DM, Hersteller: Accolade, Muster von: Warner Interactive Entertainment

Sehr vielseitiges Eishockeyspiel mit viel Action und zahlreichen Managementfunktionen. Leider verderben eine stellenweise holprige Steuerung und mangelhafte Konfigurationsmöglichkeiten den anfänglich guten Eindruck.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 9,5 MB auf Festplatte

☛ **mehr auf Seite 91**

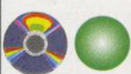
CDV-Monats-CD Mai 1995



Shareware-Kompilation, 29,95 DM, Hersteller/Muster von: CDV

Mehr als 800 aktuelle Sharewareprogramme für DOS und Windows, darunter auch zahlreiche Spiele. Enthält außerdem die Vollversion des Adventures "Space Trek". Lohnt sich.

Systemanforderungen:
386SX/25, 2 MB RAM, VGA



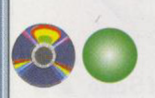
Das Beste aus April



Shareware-Kompilation, 9,95 DM, Hersteller/Muster von: CDV

Die kleine Schwester der CDV-Monatsdiskette kommt mit mehr als 150 aktuellen Sharewareprogrammen für DOS und Windows, auch mit Spielen. Im Vergleich mit der "echten" Monatsdiskette uninteressant.

Systemanforderungen:
386SX/25, 2 MB RAM, VGA



Der Meister



Managementsimulation, 89,95 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: Selling Points

Ein Fußball-Bundesligamanager der einfachen Sorte. Läuft auch auf schwächer ausgerüsteten Rechnern zufriedenstellend, kann aber mit den Besten des Genres in keiner Weise mithalten.

Systemanforderungen:
386DX/33, VGA, ca. 5 MB auf Festplatte

Dominus



Strategiespiel, 109,95 DM, Hersteller: U.S. Gold, Muster von: Selling Points

Die strategische Managementsimulation leiht in Hinblick aufs Gameplay kräftig bei Hits wie UFO oder Warcraft. Leider hilft's nichts, denn die Übersicht und damit der Spaß am Spiel gehen schnell verloren.

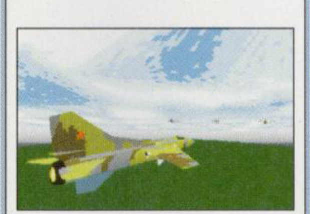
Systemanforderungen:
386/25, 4 MB RAM, VGA

☛ **mehr auf Seite 92**

USK-Altersempfehlung: ab 6

Fighter Wing



Kampfflugsimulation, 89,95 DM, Hersteller: Merit Software, Muster von: Softgold

Die einfache Kampfflugsimulation läßt trotz Netzwerkunterstützung für bis zu 16 Mitspieler in zwei Teams jeden Spielwitz vermissen.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, VGA

☛ **mehr auf Seite 80**

USK-Altersempfehlung: ab 16

Auf einen Blick

Flight Commander 2



Strategiespiel, 100 DM, Hersteller: Avalon Hill, Muster von: Bomico

Strategische Simulation von Luftkämpfen mit Missionen zwischen den Jahren 1950 und 2010. Fünf Szenarien, Mission-Builder, 112 verschiedene Kampfflugzeuge. Vielseitig und für Fans des Genres interessant.

Systemanforderungen:
486DX/33, 8 MB RAM, VGA



Gazillionaire



Managementsimulation, ca. 50 DM, Hersteller: Spectrum Holobyte, Muster von: Microprose

In einem seltsamen Winkel der Galaxis reist man von Stern zu Stern und müht sich, den eigenen Wohlstand zu mehren. Die uralte Idee ist qualitativ gut umgesetzt, bringt allerdings nur ein kleines Vergnügen.

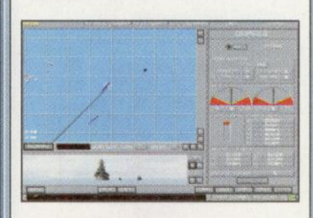
Systemanforderungen:
386/25, 4 MB RAM, VGA

☛ **mehr auf Seite 77**

USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

Great Naval Battles 3



Strategiespiel, 120 DM, Hersteller: SSI, Muster von: Mindscape

Im dritten Teil des Seekriegs-Strategiespiels steuert man ganze Flotten in die Schlacht und übernimmt auf Wunsch auch spezielle Stationen auf einzelnen Schiffen. Sehr komplex; gefundenes Fressen für Fans.

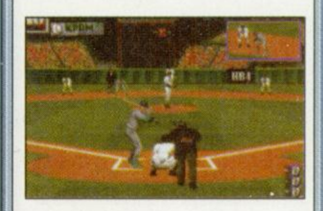
Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA

☛ **mehr auf Seite 78**

USK-Altersempfehlung: ab 12

Hardball 4



Sportsimulation, 120 DM, Hersteller/Muster von: Accolade

Die älteren Versionen des Spiels um den gleichnamigen Sport werden um Längen übertroffen. Exzellente Infos und Statistiken über die amerikanische Liga sowie die hervorragende Grafik machen Hardball 4 zur Referenz für derartige Umsetzungen.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, SVGA

High Seas Trader



Managementsimulation, 89,95 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: Selling Points

Die Wirtschaftssimulation um Reeder, Häfen, Handel und Seeschlachten ist im 17./18. Jahrhundert angesiedelt. Im Vergleich mit anderen Spielen des Genres enttäuschen sowohl Optionen als auch Animationen. Weniger empfehlenswert.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk

USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

Jagged Alliance



Rollenspiel, 120 DM, Hersteller/Muster von: Sir Tech

Acht Söldner sollen eine Insel von Fieslingen befreien. Mit Hilfe moderner Waffen wird Sektor für Sektor erobert. Das strategische Rollenspiel beeindruckt mit neuartigen Features.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA



☛ **mehr auf Seite 68**

USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

Kids on Site



Edutainment, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Digital Pictures

Auf einer virtuellen Baustelle dürfen Bagger, Dampfwalze, Bulldozer und Abrißbirne nach Herzenslust eingesetzt werden. Leider gibt's zu wenig Spiel für eine Empfehlung.

Systemanforderungen:
486/25, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

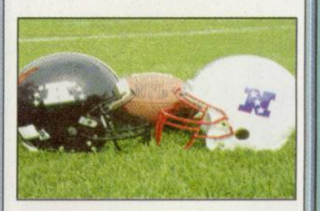
 



☛ **mehr auf Seite 94**

USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

Live Action Football



Sportsimulation, ca. 120 DM, Hersteller: Accolade, Muster von: Warner Interactive Entertainment

Sehr einfach gehaltene Footballsimulation: In der Rolle des Trainers werden die Spielzüge vorgegeben. Für Footballneulinge durchaus geeignet.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA

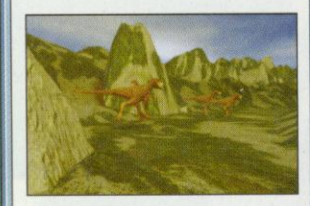



TECNO PLUS®


TECNO PLUS®
A B C
OFF TURBO AUTO
„MEGAmäßig
SCHNELL
das Kleine!!!“

Auf einen Blick

Lost Eden



Adventure, ca. 130 DM, Hersteller/Muster von: Virgin

Abenteuer in der Zeit der Dinosaurier. Wunderschön gerenderte Animationen und Grafiken. Trotzdem könnte ein ganz klein wenig mehr Spiel nicht schaden.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA,



☛ **mehr auf Seite 88**

USK-Altersempfehlung: ab 6

Macchiavelli – The Prince



Managementsimulation, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Microprose

Handelssimulation mit viel, viel Strategie. Der Aufbau von Handelswegen sowie die Jagd nach Einfluß in Politik und Kirche stehen im Vordergrund. Für Fans ein schönes Spiel.

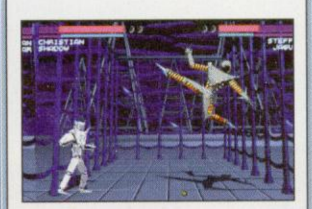
Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA



☛ **mehr auf Seite 72**

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

One Must Fall



Prügelspiel, 99,95 DM, Hersteller: Epic MegaGames, Muster von: ROMware

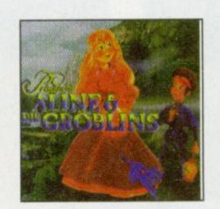
Die Vollversion des Shareware-Prügelspiels um Roboterduelle kommt noch einmal in einer neuen CD-Vollversion. Gutes Gameplay, durchwachsener Sound.

Systemanforderungen: 386DX/33, 4 MB RAM, VGA



USK-Altersempfehlung: ab 12

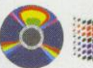
Prinzessin Aline und die Groblins



Adventure, ca. 80 DM, Hersteller/Muster von: Schneider & Partner

Helft, die Entführung der Prinzessin Aline durch Prinz Froschlippe und die Groblins zu verhindern. Das interaktive Kinderbuch bietet nicht Besonderes

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, VGA





Eine schrecklich nette Red.













Auf einen Blick

Prisoner of Ice



Adventure, ca. 130 DM, Hersteller/Muster von: Infogrames

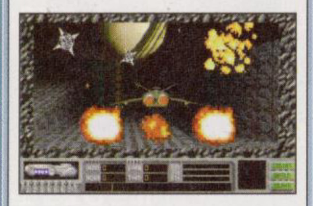
Im ewigen Eis der Antarktis lauert ein furchtbares Geheimnis auf den Helden des Spiels, der sich um die Zeit des II. Weltkriegs mit Nazi-Schergen herumärgern muß. In der Nachfolge von "Shadow of the Comet" kommt hier erneut ein hervorragend umgesetztes Horror-Adventure nach der Cthulhu-Saga von H.P. Lovecraft.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA



☛ **mehr auf Seite 66**

Radix



Ballerspiel, ca. 70 DM, Hersteller: Union Logic, Muster von: CDV

Luftkampfspiel mit superschneller 3D-Grafik. 27 Missionen sind mit grafischen Leckerbissen gespickt. Das Gameplay ist trotzdem nicht so toll.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 3 MB auf Festplatte



Sim Tower



Managementsimulation, ca. 130 DM, Hersteller: Maxis, Muster von: Bomico

Nach eigenen Vorstellungen wird ein Hochhaus gebaut und vermietet. Anschließend muß der Publikumsandrang durch den Einsatz von Fahrstühlen bewältigt werden. Das vielleicht schwächste Spiel der Sim-Reihe reicht an die vorangegangenen nicht heran.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA



☛ **mehr auf Seite 86**

USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

Slipstream 5000



Rennsimulation, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Gremlin Graphics

Science-fiction-Rennspiel für einen oder zwei Spieler. Zehn Strecken, verschiedene Waffen, Wiederholfunktion, Ingame-Kommentare. Gut.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA



☛ **mehr auf Seite 76**

Star Trek TNG: A Final Unity



Adventure, ca. 140 DM, Hersteller: Spectrum Holobyte, Muster von: Microprose

Captain Picard und seine Mannschaft helfen Kolonisten, das Geheimnis ihrer Identität zu lüften. Nicht nur Fans der Serie werden von diesem Adventure begeistert sein.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA



☛ **mehr auf Seite 64**

USK-Altersempfehlung: ab 6

Terminal Velocity



Ballerspiel, Shareware, Hersteller: Apogee, Muster von: CDV

Weltraum-Shoot'em-Up im Stile von Descent. Hervorragende Netzwerkmodi für bis zu acht Spieler. Wenn die Vollversion hält, was die Shareversion verspricht, ist das einen zweiten Stern wert.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA
ca. 10 MB auf Festplatte



☛ **mehr auf Seite 70**

Auf einen Blick

Top 111 Spiele – Spiele für DOS



Shareware-Kompilation, 12,95 DM, Hersteller/Muster von: CDV

Die umfangreiche Auswahl aktueller, mehr oder weniger gelungener Shareware-Spiele und der geringe Preis machen einen Blick auf diese Sammlung empfehlenswert.

Systemanforderungen:
386SX/25, 2 MB RAM, VGA




Top 111 Spiele – Windows-Spiele



Shareware-Kompilation, 12,95 DM, Hersteller/Muster von: CDV

Die Sammlung mit aktuellen, mehr oder weniger gelungenen Sharewarespielen für Windows überzeugt durch Preis und Umfang.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, VGA



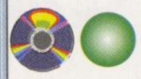
Treasure II



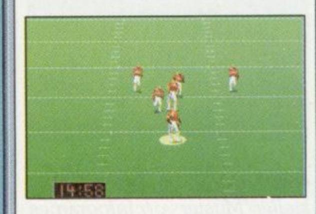
Multimedia-CD, ca. 40 DM, Hersteller/Muster von: Schneider & Partner

Spielerisch werden Musik-Videos entworfen. In einem Labyrinth werden die entsprechenden Szenen zusammengesucht.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA



Unnecessary Roughness '95



Sportsimulation, ca. 120 DM, Hersteller: Accolade, Muster von: Warner Interactive Entertainment

Football steht auf dem Programm. Action ist vor allem aus Sicht der Helmkamera angesagt. Man kann aber auch die Rolle des Trainers übernehmen. Vielseitig.

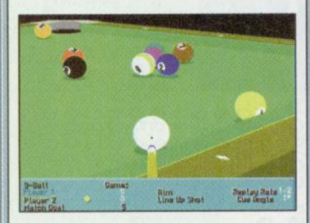
Systemanforderungen:
386DX/33, 8 MB RAM, SVGA
ca. 8 MB auf Festplatte





USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

Virtual Pool



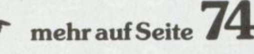
Sportsimulation, 119,95 DM, Hersteller: Interplay, Muster von: Acclaim

Billard, wie es realistischer für den PC wohl noch nicht umgesetzt wurde. Verschiedene Pool-Varianten sowie Trickstöße werden geboten. Sehr interessant.

Systemvoraussetzungen:
386DX/33, 2 MB RAM, VGA






mehr auf Seite 74

Vollgas



Adventure, 89,95 DM, Hersteller: LucasArts, Muster von: Softgold

Ben, Anführer der Motorradgang Polecats, wird des Mordes verdächtigt. In seiner Rolle müssen Spieler beweisen, wer's wirklich war. Das interaktive Road-Movie ist LucasArts' bislang bestes Adventure.

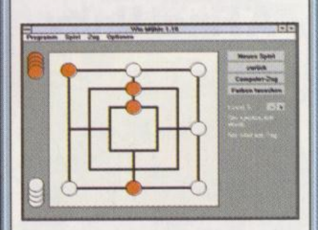
Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk




mehr auf Seite 48

USK-Altersempfehlung: ab 16

Win Mühle



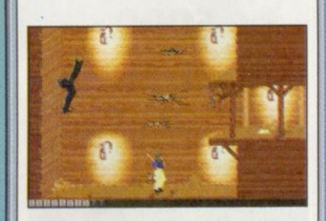
Strategiespiel, 19,90 DM, Hersteller/Muster von: Klaus-Uwe Koschnick, Habichtstraße 2, 63263 Neu-Isenburg

Die Umsetzung des strategischen Brettspielklassikers ist enorm spielstark und zieht im Endspiel "Drei gegen Drei" perfekt. Empfehlenswert.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, VGA, Maus




Zorro



Jump'n'Run, 89,95 DM, Hersteller: Capstone/U.S.Gold, Muster von: Selling Points

Capstone schusterte aus dem berühmten Mantel-und-Degen-Abenteuer eine Mischung aus Jump'n'Run und Adventure. Ein horrender Schwierigkeitsgrad macht das ganze allerdings zur unerträglichen Prüfung.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk




mehr auf Seite 81

USK-Altersempfehlung: ab 12

Gib Gas und laß Dich nicht erwischen

SPIELFELD

VOLLGAS ist nicht so märchenhaft wie bisherige Adventures von LucasArts. Im Gegenteil, es geht mitunter recht hart zu in einer futuristischen Welt, in der rauhe Sitten die Tagesordnung bestimmen.

Vor fast zehn Jahren wurde mit *Labyrinth* das erste "richtige" LucasArts-Adventure produziert, und 1987 landete man mit *Maniac Mansion* den ersten Superhit. Und stets konnte man Adventures aus diesem Hause auch Kindern ruhigen Gewissens in die Hand geben. Doch nun sind sie vorbei, die Zeiten, als noch drei Freunde versuchten, ein Mädel aus den Klauen ziemlich abgedrehter Hirnis zu befreien, als ein gewisser Zak auf dem Mars landete oder als die Affeninsel im Mittelpunkt zweier witziger Stories stand. Vorbei auch die Tage, da der peitschenschwingende Mr. Jones auf der Jagd nach Altertümern haarsträubende Abenteuer erlebte oder die Helden Bernard & Co. es mit vergangenen und zukünftigen Ereignissen zu tun bekamen. Und schließlich kann auch die Akte der kinderfreundlichen Ermittlungsarbeiten à la *Sam & Max* geschlossen werden, denn LucasArts sind offensichtlich erwachsen geworden und präsentieren mit **Vollgas** ein spannendes und actionreiches Adventure, das nach der Ballerorgie *Dark Forces* das Härteste ist, was diese Firma produziert hat.

Eine ernstzunehmende Warnung

Ben, der Anführer der Motorradgang "Polecats", ist die vom Spieler gesteuerte Hauptperson. Er ist alles andere als der Typ, den sich Mütter als Schwiegersohn wünschen, nämlich rüpelhaft, unwirsch und ungepflegt. Auch macht er nicht viele Worte, wenn er mal was haben will. Bekommt er es nicht sofort und freiwillig, läßt er notfalls Fäuste oder Füße sprechen.

Aber Ben hat auch eine Schwäche – seinen "Feuerstuhl"! Biken ist sein ganzes Leben, und wehe dem, der an Bens Corley herumfummelt. Allerdings verfügt unser Held auch über eine Menge Verstand, und Verstand und Mut hat er auch bitter nötig, denn Adrian Ripburger, ein Yuppie mit pechschwarzer Seele, will Corley Motors, den letzten großen Motorradhersteller, übernehmen. Nachdem Ben in einer Bar gehört hat, daß Ripburgers den alten Firmenpatriarchen Malcolm Corley notfalls mit Gewalt zur Übergabe der Geschäfte "überreden" möchte, beschließt er, sofort einzugreifen.



Ein Hund wird geliftet

Doch schon wartet das erste Hindernis, denn Ripburgers Faktotum Nestor gibt Ben eins über die Rübe. Der Held landet in einer Mülltonne, und hier beginnt das eigentliche Spiel. Nach einem kurzen, aber intensiven Dialog mit dem Barkeeper rückt der Bens Schlüssel raus. Im nächsten Augenblick sitzt der Polecats-An-

Ein Jahrzehnt voller Hits

Für Statistiker hier eine Auflistung der bisherigen und geplanten LucasArts-Adventures (früher noch unter dem alten Firmennamen Lucasfilm):

1986: Labyrinth
1987: Maniac Mansion
1988: Zak McKracken and The Alien Mindbenders
1989: Indiana Jones and the Last Crusade, Loom
1990: The Secret of Monkey Island
1991: Monkey Island II
1992: Indiana Jones and the Fate of Atlantis
1993: Day of the Tentacle
1994: Sam&Max Hit the Road
1995: Full Throttle – Vollgas
Ende 1995: The Dig

führer auf seinem Bock und düst davon. Allerdings währt auch dieses Vergnügen nicht lange, denn auf dem Highway verunglückt Ben und verliert das Bewußtsein.

Miranda, eine Sensationsreporterin, findet und pflegt Ben, doch seine Maschine ist erst mal hinüber. In einer zur Werkstatt umfunktionierten Baracke lernt der Held Maureen



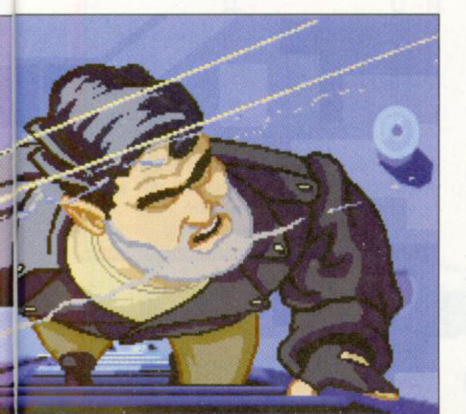
Endlich hat Ben wieder Bock

kennen, die "Mo" genannt wird und sich später als Malcolm Corleys Tochter entpuppen wird. Sie ist gerade dabei, das Bike wieder verkehrstauglich zu machen, doch fehlen ihr noch drei wichtige Dinge: eine Taschenlampe, die Gabel und Benzin.

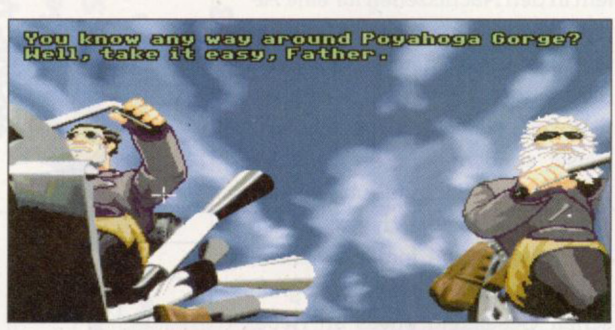
Natürlich ist es Bens Aufgabe, die fehlenden Teile zu beschaffen. Als erstes stattet er Todd einen Besuch ab, der einen Schrottplatz besitzt und hobbymäßig Metall zu Figuren, Mobiles und ähnlichem verarbeitet. Freiwillig wird Todd seine Haustür allerdings nicht öffnen.

Ein gut gezielter Fußtritt verschafft Ben letzten Endes Zugang. Im Haus findet er die Taschenlampe. So weit, so gut – doch am Schrottplatz wartet ein weiteres Problem. Todds

Unter Beschuß



Hund hatte offensichtlich noch kein Freßchen, und in Ben scheint er so etwas wie eine Hauptmahlzeit zu



Ein alter Bekannter hilft weiter

sehen. Es bedarf einiger Anstrengung, bis der Biker auch dieses Problem aus der Welt geschafft hat und sich dem Benzinturm am anderen Ende der fast verlassenen Stadt zuwenden kann.

Dort macht er Bekanntschaft mit den Regierungskräften, die es nicht zulassen wollen, daß Ben aus dem hochbewachten Lager Benzin für sein Motorrad stiehlt. Doch trickreich, wie er nun einmal ist, gelingt es dem Helden, das goldene Naß zu ergattern; kurz danach ist er wieder auf dem Highway. Unterdessen hat Ripburger seinen Plan in die Tat umgesetzt und Corley ermorden

Das kommt von zu viel Pansen im Futter

lassen. Maureen und die Fotoreporterin verschwinden spurlos, die Polecats werden festgenommen, und Ben steht unter Mordverdacht. Straßensperren verhindern vorläufig ein Weiterkommen, doch in der Bar findet der Held nach einigen vergeblichen Überzeugungsversuchen doch einen Fahrer, der ihn als blinden Passagier mitnimmt. Sein Ziel ist eine Nerzfarm, wo er Mo vermutet. Sie ist auch tatsächlich da, aber dermaßen eingeschüchtert, daß sie selbst in Ben einen Feind sieht. Sie flüchtet erfolgreich vor ihm.

Auf Ben warten nun ganz andere Schwierigkeiten: Er kommt in das Gebiet gefährlicher Killer (die "Cavefish"), steht plötzlich vor einer eingestürzten Brücke und muß sich überdies mit einigen anderen Bikern herumprügeln. Und das ist erst der Anfang ...

Oldie but Goldie

Mit "Vollgas" haben es LucasArts' Entwickler – wie schon in *Zak McKracken* – wieder einmal ver-



Erste Hilfe

Vorsicht, Spielverderber! Für diejenigen, die gar nicht weiterkommen, haben wir im folgenden ein paar Tips zusammengetragen. Damit niemand aus Versehen zu viel erfährt, gibt's das ganze in Spiegelschrift und auf dem Kopf:

- Die Mülltonne: Mauszeiger auf die rechte Klappe, linke Maustaste drücken.
- In der Bar: Den Barkeeper mit der Faust traktieren.
- In Mos Werkstatt: den Benzinkanister und den Schlauch mitnehmen.
- Todds Wohnung: Freiwillig macht er nicht auf. Warten, bis Todd hinter der Tür steht, dann mit dem Fuß treten. Das Cabinet und den Kühlschrank untersuchen, den Dietrich (Lockpick) und das Steak mitnehmen. Nach rechts hinter die Tür gehen, im Keller die Taschenlampe mitnehmen.
- Benzinturm: Schloß mit Lockpick aufbrechen, aufheben und zum Schrottplatz gehen.
- Schrottplatz: Das Schloß unterhalb des Rollgitters einsetzen und an der Kette über die Mauer klettern. Auf der anderen Seite herunterspringen, nach rechts gehen, bis man den Wachhund sieht. Nun das Steak auf das erste Auto links anwenden, nach links laufen, auf den Kran steigen und mit dem Magneten das Auto in die Luft heben. Jetzt kann der Schrottplatz untersucht, und die Gabel kann mitgenommen werden.
- Benzinturm: Durchs Tor gehen und die Leiter berühren, dann einmal auf die Leiter steigen. Wenn die Guards verschwunden sind, wieder Leiter berühren und nach links hinter die Röhren laufen, bis man nicht mehr zu sehen ist. Warten, bis die Regierungskräfte auf den Turm sind, dann zu deren Flugi gehen, den Schlauch auf das Gas Cap und den Kanister auf den Schlauch anwenden. Nun den Schlauch in den Mund nehmen ("talk to"), und schon hat man Benzin.
- Auf dem Highway: Die Straße ist abgesperrt, also wieder zurück zum Benzinturm, noch einmal berühren. Jetzt kann man weiterfahren und erfährt wichtige Dinge (längere Zwischensequenz).
- In der Bar: Weder der Barkeeper noch Emmet wollen helfen.
- An der Mülltonne hinter der Bar: Hier versteckt sich Miranda, sie gibt Ben falsche Ausweise. Diese übergibt er Emmet, und nun darf er als blinder Passagier mit auf den Truck.
- Auf der Mink Ranch: Das Kissen aufheben und die Eisenstange mitnehmen. Damit die Truhe aufbrechen, Tankdichtung entnehmen.
- An der Unfallstelle: Mit der Stange die Räder bearbeiten und etwas Kunstdünger mitnehmen.
- An der Brücke: Mit dem Tal sprechen (Gag!), Schilder lesen! Zurück zur Farm fahren, dann landet man automatisch auf der Mineroad. Mit Father Torque sprechen (das ist der erste Motorradfahrer, dem man begegnet). Und jetzt sprechen die Fäuste. Wichtig: Die Waffe der besiegten Gegner geht in den Besitz von Ben über. Verliert er ein Duell, wechselt die Waffe wieder den Besitzer.

– Fortsetzung folgt

Vollgas, voll gut!

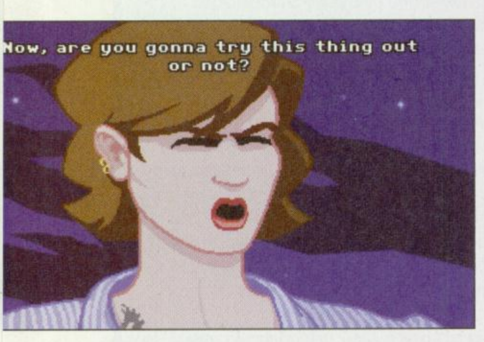
Für mich besteht kein Zweifel: Vollgas ist LucasArts' bislang bestes Adventure. Vom ersten Moment an war ich fasziniert von einer Welt, in der ich mich trotzdem erst einmal zurechtfinden mußte.

Da finde ich mich in der Rolle eines Helden, den man im wirklichen Leben – wenn überhaupt – nur von der Seite anschauen würde. Aber was soll's: Betrachtet man das ganze näher, dann hegt Ben doch nur den Wunsch nach Freiheit und Abenteuer, der doch wohl irgendwo in uns allen schlummert. Und genau da erwischt uns Vollgas mit aller Macht. Für mich macht das den besonderen Reiz des Spiels aus.

Was sag' ich? Vollgas ist mehr als ein Spiel! Es ist ein interaktiver Comic-Strip, gewürzt mit Action und einem gesunden, zum Teil äußerst schwarzen Humor. Leicht vergißt man schließlich, daß sich alles nur auf einem Monitor abspielt. Wer Vollgas spielt und am gleichem Tag noch etwas Wichtiges vorhat, sollte besser jemanden bitten, ihn daran zu erinnern. Oder noch besser: die Verabredung absagen und Ben dabei helfen, seine Unschuld zu beweisen.

Klaus

standen, ihren alten Spielehit *Maniac Mansion* zu zitieren. Endlich hat der Benzinkanister einen Nut-



Mo ist etwas sauer

zen, die Kettensäge (ohne Benzin zu gebrauchen!) dient als Waffe gegen allzu aufdringliche Widersacher, und auch ein gewisser Briefkasten taucht wieder auf. Bei den Soundef-

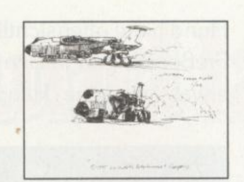
On the road again

fekten ist es ähnlich; das Gezirpe der Grillen ist wohlbekannt. Überhaupt sorgen die Geräusche vor allem in den Nachtszenen für eine Atmosphäre, die weit über dem bisher von LucasArts gewohnten Standard liegt.

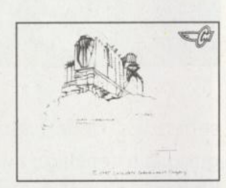
Vollgas bietet nicht nur knackige Rätsel, sondern auch sehr viel Action, wobei Fußtritte und Faustschläge noch die harmlosesten "Werkzeuge" sind. In dreidimensionalen Fahrszenen, die von der grafischen Gestaltung etwas an *Rebel Assault* erinnern, ist neben dem Steuern des Motorrads auch das Kämpfen angesagt, so daß man als Spieler niemals richtig zur Ruhe kommt. Nicht mal die Zwischensequenzen gestatten eine Pause, denn sie bergen oft wichtige Hinweise für das Weiterkommen.

Hundsgemein wird's am Schluß, wenn der Spieler – erstmals bei einem LucasArts-Adventure – unter Zeitdruck gerät. Ist er zu langsam, muß er mit anschauen, wie Ben in einer (pardon!) herrlichen Sequenz sein Leben aushaucht (übrigens das einzige Mal, daß ihm das widerfährt).

Vollgas ist ein bunter, voll animierter Comic-Strip für die reife Jugend (Erwachsene eingeschlossen). Auch vor Tabus, die fürs Computerspiel bisher noch galten, wird nun nicht mehr haltgemacht: So sieht man in einer Zwischensequenz Malcolm Corley zu, der ganz offen seine Notdurft verrichtet. Dennoch wirkt Vollgas niemals anstößig oder gar brutal, selbst dann nicht, wenn die angesprochene Kettensäge oder gar ein Morgenstern zum Einsatz kommen. Das Adventure spielt nun mal in einer Welt, wo jegliche Moral oder große Worte fehl am Platze wären, und genau diese Stimmung bringt LucasArts



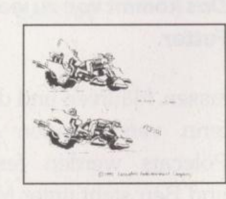








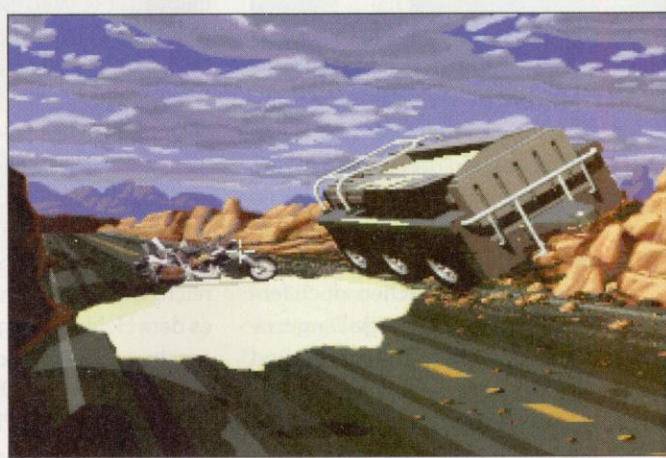




Handgezeichnete Skizzen zu Vollgas

gelungen rüber. Der Soundtrack von den Gone Jackals (siehe "Spotlight" in dieser Ausgabe) tut ein übriges: Mal im Country- & Western-Stil, mal hard und heavy, paßt er hervorragend zu Story und Grafik.

Natürlich kommt bei allem Ernst und Spannung auch der Humor nicht zu kurz: Bens coole Sprüche und viele Gags am Rande sorgen für manchen Lacher. Wer die englische Version besitzt, hört die Stimmen von Roy Conrad, Kath Soucie und Mark "Luke Skywalker" Hamill. Kurz vor Redaktionsschluß lüftete Softgold das Geheimnis, wer in der



Wer hat hier hingeschleimt?

deutschen Version sprechen wird. Es sind ... – nein, das verraten wir doch noch nicht. Etwas Spannung muß sein, und einen ausführlichen Bericht aus dem Tonstudio bringen wir demnächst. ❑

kate

Vollgas

Wertung: ★★

Grafik: ★★

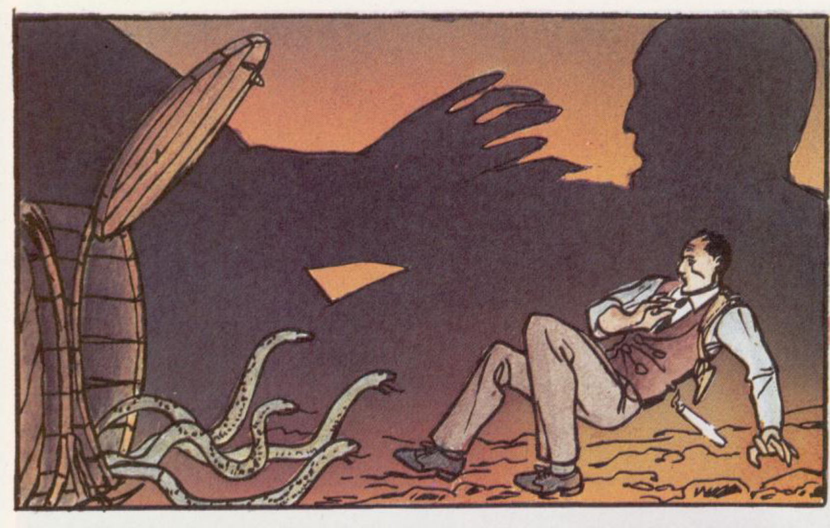
Sound: ★★

Hersteller: LucasArts
Preis: 89,95 DM

Action, Spannung und Humor: Vollgas verspricht, LucasArts' Erfolgsstory um eine wichtiges Kapitel zu bereichem

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

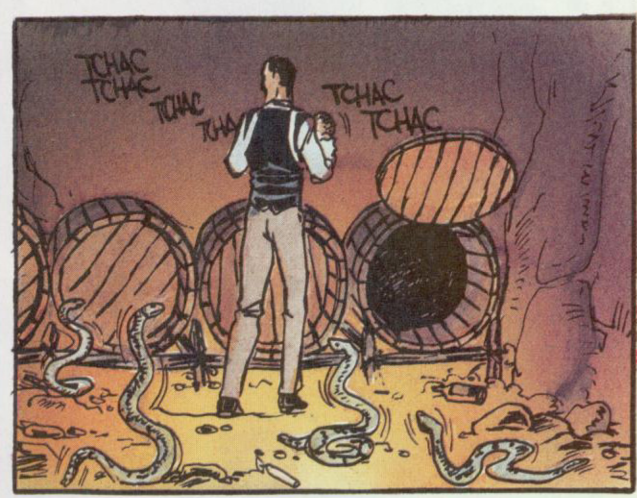
























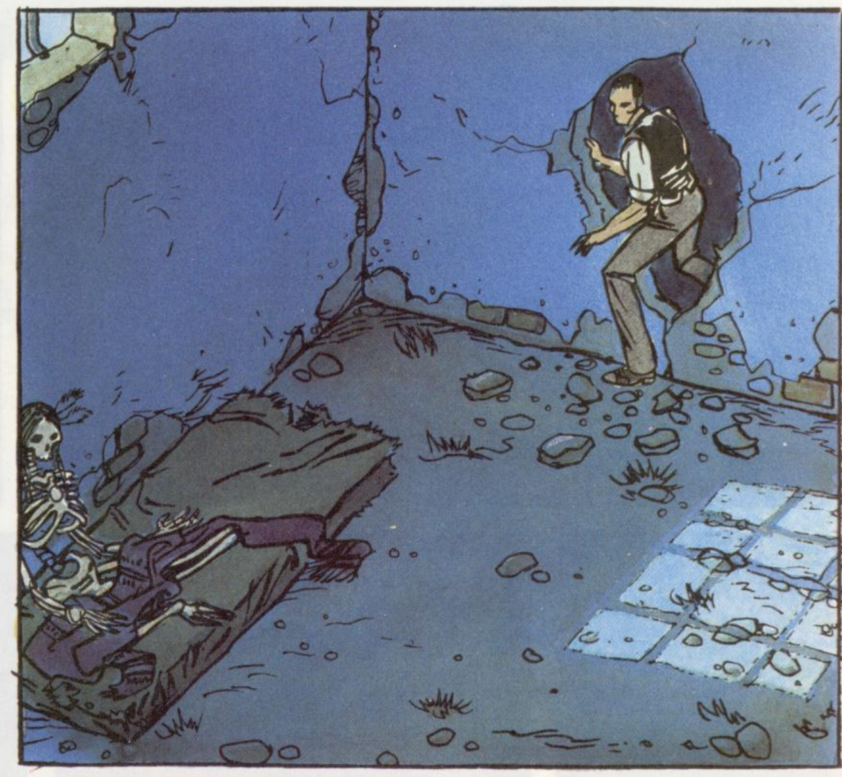


Alone in the Dark 3 – Teil 5

Autoren: Alagbe/Gallie









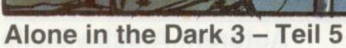








20



Alone in the Dark 3 – Teil 5

Autoren: Alagbe/Gallie





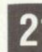


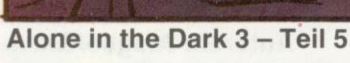












Alone in the Dark 3 – Teil 5

Autoren: Alagbe/Gallie

















Alone in the Dark 3 – Teil 5

Autoren: Alagbe/Gallie

Fortsetzung folgt





80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

Antwort

TRONIC-VERLAG
Abonnement-Service:
Anja Frieß
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

BESTELLUNG

☐ **Ja,** liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebot an folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

✗

Datum,Unterschrift

ASM BAZAR … wo man die tollen Angebote findet!

80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

Antwort

TRONIC-VERLAG
Bestell-Service:
Claudia Schott
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

KLEINANZEIGEN

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Waren besitze.

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

☐ Den Betrag bezahle ich mit beigefügtem Verrechnungsscheck

✗

Datum,Unterschrift bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters

Bitte diese Karte zusammen mit dem Verrechnungsscheck in einem Umschlag als Brief schicken.

Antwort

TRONIC-VERLAG
Kleinanzeigen-Service:
Sabine Schmauch
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

BESTELLUNG

☐ **Ja,** liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebot an folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

✗

Datum,Unterschrift



80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

Antwort

TRONIC-VERLAG
Bestell-Service:
Claudia Schott
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

PC Spiel 07/95

Hefte

- ☐ ASM, Ausgabe Nr.___ ... à 3,00 DM
- ☐ ASM Jahrgänge ☐ 1991, ☐ 1992, ☐ 1993, ☐ 1994 ... je 25,00 DM
- ☐ ASM Special ☐ 25 , ☐ 26, ☐ 27, ☐ 28 ... 14,80 DM
- ☐ Special Jahrgänge ☐ 1990, ☐ 1992, ☐ 1993 ... je 15,00 DM
- ☐ Special Jahrgang ☐ 1991 ... 10,00 DM
- ☐ PC Spiel 3/95 ... 5,00 DM
- ☐ PC Spiel 4/95, ☐ 5/95, ☐ 6/95 ... je 9,80 DM

CD-ROMs

- ☐ Creature Shock ... 119,95 DM
- ☐ Der Planer + Der Planer extra ... 49,95 DM
- ☐ Desert Strike ... 39,95 DM !
- ☐ Diggers ... 29,95 DM
- ☐ Doom Extensions II ... 59,00 DM
- ☐ DM 2 Magic Extensions ... 39,00 DM
- ☐ Frontier Elite II ... 49,95 DM
- ☐ Hand of Fate ... 49,95 DM
- ☐ Lands of Lore ... 49,95 DM
- ☐ Legend of Kyrandia ... 34,95 DM
- ☐ Legend of Kyrandia 3 ... 99,00 DM !
- ☐ Pingi geht auf große Fahrt ... 49,00 DM
- ☐ Mega Race ... 39,95 DM
- ☐ NasCar Racing ... 99,95 DM
- ☐ Rise of the Robots ... 59,95 DM !
- ☐ Rebel Assault ... 59,95 DM
- ☐ Wing CommanderArmada ... 49,95 DM !
- ☐ 7th Guest ... 59,95 DM
- ☐ Zool 2 ... 29,95 DM
- ☐ Iron Assault ... 119,95 DM
- ☐ Magic Carpet ... 89,00 DM
- ☐ Sim City 2000 ... 54,95 DM
- ☐ Vision Shareware ☐ Vol. 1, ☐ Vol. 2 ... à 9,95 DM
- ☐ Vision Shareware "Tetris" ... 9,95 DM
- ☐ Whales Voyage ... 34,95 DM

Star Trek Artikel

- ☐ Star Trek – The Demo (PC 3,5) ... 30,00 DM
- ☐ Star Trek Communikator ... 39,00 DM
- ☐ Star Trek Communikator Generations ... 35,00 DM
- ☐ Star Trek Schlüsselanhänger
  - ☐ Next Generation ... 24,95 DM
  - ☐ Original ... 24,95 DM
  - ☐ Communicator ... 24,95 DM

PC 3,5

- ☐ Zool 2 + YoJo ... 39,95 DM
- ☐ Der König der Löwen ... 79,95 DM
- ☐ Frontier Elite II ... 49,95 DM
- ☐ Even More Incredible Machine ... 39,95 DM
- ☐ Zool 2 ... 29,95 DM
- ☐ Syndicate ... 39,95 DM !
- ☐ The Chaos Engine ... 39,95 DM !
- ☐ Mad News ... 44,95 DM !
- ☐ Hired Guns ... 39,95 DM !
- ☐ Sim Ant ... 44,95 DM !

Gesamtbetrag ___ , __ DM

+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NN-Gebühr 9,00 DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden berechnet! Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)!

PC Spiel 07/95

Ja, ich will das PC-Spiel-ABO!

❑ **Abowerbung**

12 Ausgaben ohne Kündigungsfrist innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für 109 DM (europäisches Ausland für 124 DM / Übersee auf Anfrage).

Ich verschenke das Abo:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

✗

(Datum,Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Widerrufsrecht

Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

✗

(Datum,Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Ich bekomme das Abo:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Garantie

Ich kann den Bezug von **PC Spiel** jederzeit, ohne Kündigungsfrist, beenden. Eine kurze Mitteilung genügt. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Die Lieferung erfolgt ab der nächst erreichbaren Ausgabe.

Gewünschte Zahlungsweise

❑ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

❑ Gegen Rechnung – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.:

PC Spiel 07/95

Audio-CDs

- ☐ Rainbows ... 30,95 DM
- ☐ Shades ... 28,95 DM
- ☐ Tumcan ... 31,95 DM
- ☐ To be on top ... 29,95 DM
- ☐ Greatest Science Ficton Hits I ☐, II ☐, III ☐ .. je 39,95 DM
- ☐ The Best Of Star Trek ... 34,95 DM
- ☐ Deep Space Nine-CD ... 31,95 DM
- ☐ 3-er-CD The Next Generation ... 34,95 DM
- ☐ 3-er-CD Original Soundtrack ... 34,95 DM
- ☐ Star Trek Sound Effects ... 31,95 DM
- ☐ 4-er-CD-Box ... 59,95 DM
- ☐ Anrufbeantworter-CD ... 29,95 DM
- ☐ Star Trek II ... 34,95 DM
- ☐ Star Trek Generations ... 34,95 DM

Comics & Gimmicks

- ☐ Kegelspiel ... 14,95 DM
- ☐ Kinetic Art Kosmos ... 12,95 DM
- ☐ Postkartenbuch ... je 6,00 DM
  - ☐ Dschungelbuch
  - ☐ Beverly Hills 90210
  - ☐ Aladdin
  - ☐ Feuerstein
- ☐ Asterix Bastelalbum + Stickeralbum ... 15,00 DM
- ☐ Aladdin Bastelalbum + Postkartenbuch ... 15,00 DM
- ☐ Birbad Heft + T-Shirt ... 35,00 DM
  - Heft Ausgabe ☐ 1, ☐ 2, ☐ 3, ☐ 4
  - Motiv T-Shirt:
  - Größe T-Shirt:
- ☐ T-Shirt einzeln ... 28,00 DM
  - Motiv T-Shirt:
  - Größe T-Shirt:
- ☐ Birbad Heft einzeln ... je 9,80 DM
  - Heft Ausgabe ☐ 1, ☐ 2, ☐ 3, ☐ 4
- ☐ Alf Sammelband ... 8,00 DM

Bausätze

- ☐ Enterprise 1701 A ... 49,95 DM
- ☐ Enterprise 1701 d ... 49,95 DM
- ☐ 3-Teile-Pack ... 54,95 DM
- ☐ Deep Space Nine Station ... 59,95 DM
- ☐ Millennium Falken ... 59,95 DM
- ☐ Star Wars Destroyer ... 49,95 DM
- ☐ Tie Fighter ... 27,95 DM
- ☐ X-Wing Fighter ... 37,95 DM
- ☐ Excelsior ... 49,95 DM
- ☐ Sunderball ... 99,00 DM

Bibliothek

- ☐ Captain's Logbuch ... 29,80 DM
- ☐ Captain's Logbuch II ... 24,80 DM
- ☐ Die Technik der USS Enterprise ... 39,80 DM
- ☐ Deep Space Logbuch ... 29,80 DM
- ☐ Trek Chronologie ... 29,80 DM
- ☐ Das große Trek-Lexikon ... 24,80 DM

Gesamtbetrag ___ , __ DM

+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NN-Gebühr 9,00 DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden berechnet!

PC Spiel 07/95

Kleinanzeigen

Private Anzeigen: nur 5 DM (maximal 5 Zeilen)

Geschäftliche Empfehlung: 10 DM je angefangene Zeile, zzgl. gesetzlicher Umsatzsteuer

Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck).

Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige in der nächsterreichbaren **PC Spiel** für

❑ **private Zwecke** ❑ **gewerbliche Zwecke** (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)

Schreiben Sie bitte deutlich. Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung (jedes Kästchen = ein Zeichen).

❑ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10 DM zzgl. zum Anzeigenpreis.

❑ **Biete Hardware** ❑ **Suche Hardware** ❑ **Tausch** ❑ **Kontakte**

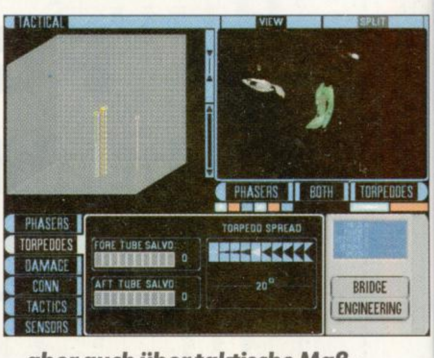
❑ **Biete Software** ❑ **Suche Software** ❑ **Verschiedenes**

"Der Weltraum – unendliche Weiten ...": Seit nunmehr fast 30 Jahren läßt dieser Satz die Herzen von Science-fiction-Fans höher schlagen. Die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise aus der Serie Star Trek werden weltweit mit höchster Spannung verfolgt.



Die Astrogation gibt Hinweise zu den angeflogenen Planeten, ...

... über Kurs und Warp-Geschwindigkeit, ...



... aber auch über taktische Maßnahmen im Fall eines Kampfs

Raumschiff der Generat

Und wer Star Trek kennt, weiß, daß die erste Besatzung inzwischen von der nächsten Generation abgelöst wurde. Diese "Next Generation" erobert nun in Form eines Computerspiels den PC.



Commander Data ist einer der Wichtigsten aus der Bord-Crew

Kann denn Fan-Sein Sünde sein?

"A Final Unity" ist ein absolut gelungenes Adventure. Für Star-Trek-Fans eine Bereicherung der Softwaresammlung, für Nicht-Trekker ein Spiel, das sich selbst ohne ausgiebiges Wissen über das Star-Trek-Universum gut lösen läßt. Feine, ausgeklügelte Rätsel, gepaart mit grafischen Leckerbissen und passenden Soundeffekten machen das Spiel zum ausgesprochenen Vergnügen.

Selbst auf die Gefahr hin, daß man mir altem Star-Trek-Fan vorwirft, ich sei voreingenommen, kann ich das Spiel nur in den höchsten Tönen loben. Gut, "A Final Unity" verdient sich keinen Originalitätsbonus, es ist sicher auch kein Meilenstein in der Geschichte des Computerspiels, aber es ist rundherum bestens ausgeführt. Schon viele Spiele sind nach dem Vorbild von Kinofilmen oder Fernsehserien entstanden, aber noch keines hielt sich so konsequent an die Vorlage wie "A Final Unity".

Die Helden der Next Generation springen nicht von Plattform zu Plattform, sie schlagen nicht mit Schwertern um sich, und sie ballern nicht wahllos böse Aliens ab. Sie verhalten sich so, wie die Charaktere der Serie es tun würden – ohne Wenn und Aber. Und das, genau das, rechne ich dem Spiel und seinen Erzeugern ultrahoch an.

Jürgen

Was lange währt, bekommt endlich einen Warp-Antrieb", würde Altingenieur Scott vom Raumschiff Enterprise wohl sagen, wenn er das neue Computerspiel der Firma Spectrum Holobyte in die Finger bekäme. Denn immerhin dauerte die Fertigstellung von **A Final Unity** nach frühen Ankündigungen sehr lange – lange genug jedenfalls, um "Trekkern", den Fans des Kults um die Serie "Star Trek", den Mund wäßrig zu machen. Nachdem die Firma Interplay bereits zweimal die alte Besatzung ins Rennen um die Spielergunst geschickt hatte ("Star Trek 25th Anniversary" und "Star Trek – Judgment Rites"), war man äußerst gespannt, in welcher Form sich Spectrum Holobyte des Themas annehmen würde. Um es gleich vorwegzunehmen: Das Unternehmen ist wohlgelungen.

Captain's log, supplemental ...

"A Final Unity" stellt sich tatsächlich wie eine Folge der Next-Generation-Serie dar: Ein kurzes Intro, in dem die Spannung aufgebaut wird, das Thema der Serie und danach die "Folge" an sich, so reihen sich die einzelnen Abschnitte zusammen.

Das Spiel beginnt mit einem Paukenschlag: Großartig animierte 3D-Rendering-Grafik gibt einen Vorgeschmack auf das Hauptthema der Episode. Es geht um das Leben der Garidianer, die von den Romulanern verfolgt und wie Sklaven behandelt werden. Captain Picard kommt mit seiner Mannschaft genau im richtigen Augenblick, um der geknechteten Rasse zu helfen.

Wie eine Fernsehepisode dürfen Spieler die Geschehnisse verfolgen, aber sie haben darüber hinaus die Möglichkeit, die jeweiligen Entscheidungen der Besatzung zu beeinflussen und den Fortgang des "Films" in eine quasi selbstbestimmte Richtung zu lenken. Die Hauptmission besteht darin herauszufinden, was hinter der "Fifth Scroll" steckt, der Gesetzgebung der Garidianer. Außerdem sollen die Fragen beantwortet werden, wer die geheimnisvollen Chodack sind, die angeblich ausgestorben seien, aber fürchterliche Waffen hinterließen, und wie die Romulaner in diese Angelegenheit verstrickt sind.

Während man sich um die Lösung dieser Probleme bemüht, werden dem Captain (und damit dem Spieler) weitere Missionen aufgebürdet, die es zu bestehen gilt. So muß man zum Beispiel in Mission 1 eine Station anfliegen, deren spezieller Energiekern durch den Einfluß eines unbekannten Raumgleiters instabil zu werden droht. Bei einer Explosion würde der Planet, den die Station umkreist, mit Strahlen ver-

seucht werden. Das Schlimmste kann nur vermieden werden, wenn zunächst alle Verletzten auf der Station gerettet werden, die Energiezufuhr des Energiekerns unterbrochen wird und wenn man feststellt, wer die Fremden sind, die das ganze Tohuwabohu verursacht haben.

Der Spieler entscheidet, was Picard, Riker, Data, Troi, Worf, LaForge und Crusher tun sollen. Entscheidet er falsch, kostet es oft nicht nur den Mannschaftsmitgliedern den Kopf, sondern gleich der ganzen

...tionen

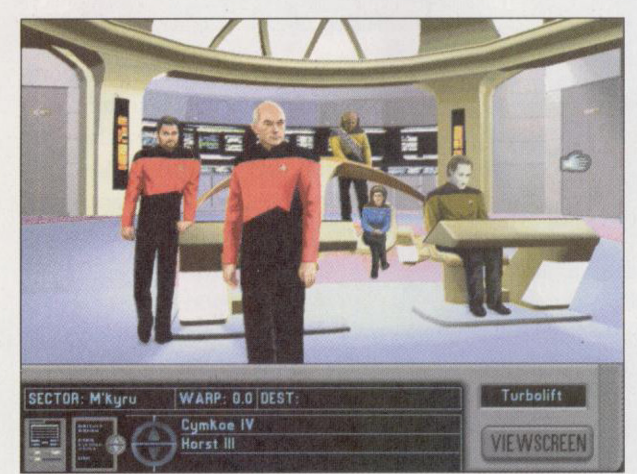
Enterprise den Warp-Kern. Man sollte sich also die vorgelegten Handlungsalternativen genau überlegen.

Ansonsten spielen sich die Missionen fast wie übliche Adventures: Man nimmt Dinge auf, legt sie ab, spricht mit den Personen, denen man begegnet, und sammelt alle verfügbaren Informationen. Aber es gibt noch ein paar Möglichkeiten mehr! Jedes Mitglied der Enterprise-Besatzung verfügt z.B. über Tricorder und Logbuch. Beide können im Spiel gewinnbringend eingesetzt werden. Das Logbuch enthält wichtige Informationen über die Missionen, Sternenreiche, Niederlassungen und Kolonien der Föderation sowie über Raumschiffe und Einzelpersonen. Und der Tricorder kann wichtige Gegenstände analysieren und erklären, die unterwegs aufgesammelt werden.

Für die Steuerung des Schiffs kann man sich zwischen drei Versionen entscheiden. Als "Ensign" (Einsteigermodus) genießt man den Vorzug, daß der überwiegende Anteil der Routineaufgaben automatisch erledigt wird, während man als "erster Offizier" im mittleren Schwierigkeitsgrad spielt oder als "Captain" jede einzelne Entscheidung einsam und allein treffen muß - sogar, welche Mannschaftsmitglieder am besten als "Away-Team" auf einen Planeten gebeamt werden. Das gleiche gilt für die taktischen Spielzüge: Wird man in ein Gefecht verwickelt (Romulaner können so was von hinterhältig sein!), kann man als "Ensign" die Abwehr fast komplett dem Schiff überlassen, während man als "Captain" selbst und ultraschnell die richtigen Entscheidungen fällen muß.



Mit dem Raumschiff Enterprise ins nächste Abenteuer, ...



... begleitet von Captain Jean-Luc Picard und seiner Mannschaft

Grafik: faszinierend

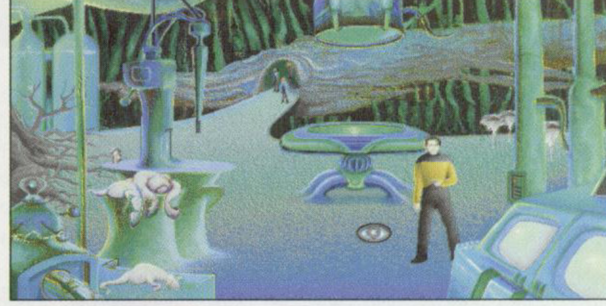
Was bei den älteren Interplay-Spielen ums Raumschiff Enterprise noch ein bißchen hausbacken aussah - insbesondere die Animation der handelnden Figuren -, das wurde bei Spektrum Holobyte einer gründlichen Frühjahrskur unterzogen. Und das hat sich bezahlt gemacht: Neben gerenderten gibt es noch zahlreiche digitalisierte Animationen und Bilder sowie jede Menge Super-VGA-Grafiken. Schon bei der Installation kann das Spiel der eigenen Ausstattung entsprechend optimal konfiguriert werden, und erfreulicherweise kommen schon Besitzer einer Grafikkarte mit nur 512 KByte bei einer Auflösung von 320 x 200 Punkten und 256 Farben in den Genuß einer guten und schnell ablaufenden Darstellung. Höhere Qualität in TrueColor gibt's bei 640 x 480 Bildpunkten mit bis zu 65.000 Farben - eine entsprechend leistungsfähige Grafikkarte vorausgesetzt.

Der Sound ist unverwechselbar "Star-Trek-like". Neben einer digitalisierten Fassung des Titelthemas hört man noch gelungene Variationen sowie zahllose Soundeffekte. Dazu kommen die Originalstimmen der Schauspieler Patrick Stewart (Picard), Jonathan Frakes (Riker), Brent Spiner (Data), LeVar Burton (LaForge), Marina Sirtis (Troi), Michael Dorn (Worf) und Gates McFadden (Crusher). Die Texte des Adventures werden also auch gesprochen, was durch die Originalstimmen ein besonderes Flair erzeugt. ❑

jb



Dieses fremde Fluggefährt ist eines der Haupträtsel



Mit der Zeit lernt man die seltsamsten Lebewesen kennen



Star Trek - A Final Unity

Wertung: ★★

Grafik: ★ | Sound: ★★

Hersteller: Spectrum Holobyte,
Preis: ca. 140 DM

Das erste PC-Abenteuer von Picard und Co. stellt alle älteren Spiele auf der Basis von Film und Fernsehserien deutlich in den Schatten

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Von Nazis und Aliens

Seit über einem Jahr wartet die Fangemeinde auf den Nachfolger des Adventures "Shadow of the Comet". Jetzt ist er da, und – ganz ehrlich – das Warten hat sich gelohnt.

Ungewöhnliche Perspektiven gehören bei Infogrames bereits zum Pflichtprogramm



Der Unterschied zwischen VGA und Super-VGA ist riesig

Schon der Vorspann vom neuen Infogrames-Adventure **Prisoner of Ice** ist Gold wert. Ein deutsches U-Boot taucht 1937 im Packeis der Antarktis auf und wird von englischen Kommandotruppen unter Beschuß genommen. Ein Stuka-Bomber geht mit zerrissener Tragfläche in einen unfreiwilligen Sturzflug. Die Animationen dieser Schlacht sind filmreif.

Der Spieler tritt in der Gestalt von Ryan ins Geschehen ein. Ryan ist ein amerikanischer Geheimagent und hatte auf seiner Seite das Kommando während der Geschehnisse des Intros. Auf dem englischen U-Boot H.M.S. Victoria befinden sich außer ihm und der Besatzung noch zwei merkwürdige Kisten und ein Forscher namens Hansum. Alles in bester Sahne, sollte man meinen, doch ein deutsches Panzerschiff belegt das U-Boot mit Wasserbomben. Unglücklicherweise trifft eine davon genau das Kühlsystem der Victoria, und die unter allen Umständen kühl zu haltenden Kisten tauen auf. Aus einer entsteigt sofort ein Prisoner – dem Aussehen nach ein naher Verwandter von H.R. Gigers Alien. Der Kommandant des U-Boots segnet darauf erst mal das Zeitliche. Nun ist es an Ryan, das U-Boot zu kontrollieren, Hansum und die andere Kiste zu retten und den Prisoner ins Jenseits zu befördern.

Kaum hat der Held diesen Auftrag erfolgreich beendet und die Victoria sicher in den englischen Stützpunkt auf den Falklandinseln gebracht, gibt es neue Schwierigkeiten. Das Alien aus der zweiten Kiste bricht aus, ein Verräter hockt auf dem Stützpunkt, und keiner der Engländer will dem Helden, einem Amerikaner, ohne weiteres helfen.

Nachdem sich der Spieler mit lediglich zwei Maustasten und einem zielsicheren Cursor durch diesen Part geklickt hat, wartet man fast automatisch auf den Abspann. Aber nee, lange Nase: Ein Trip nach Buenos Aires bringt neue Rätsel und Finten, die Ryan unter anderem mit dem Phänomen Zeitreisen bekannt machen. Dummerweise hatte er die ganze Zeit die Nazis am Hacken, die an seinen frisch erworbenen Fähigkeiten teilhaben wollen. Maschinenpistolen in den Händen der Nazischergen sind ein Argument, dem er sich nur allzu gerne beugt.



Der Showdown mit zwei nicht glorreichen Halunken

Auf der Antarktis-Station der Nazis steht ein weiteres Intermezzo mit Ryans Lieblingsgegnern an. Doch die abschließende Spur zum wirklichen Showdown führt den Agenten auf eine kleine englische Insel namens Illsmouth, die Shadow-of-the-Comet-Spielern ein Synonym für gemeine Rätsel geworden ist. Dort kommt es zur letzten Auseinandersetzung mit den Mächten des Bösen aus der Cthulhu-Saga von Horror-Autor H.P. Lovecraft. Bis es so weit gekommen ist, dürften auch so zwischen 20 und 40 Stunden reine Spielzeit vergangen sein. Die Rätsel sind zu Beginn größtenteils einfach gehalten, steigern sich aber im Verlauf des Spiels erheblich. Dabei geht es nicht nur um Kopfarbeit, sondern auch um gutes Timing. Der

Tricky

Zwei echte Gemeinheiten gibt's im Spiel "Prisoner of Ice". Die wollen wir den Spielern einfach ersparen:

1. Kommt Ryan im Verlauf des Spiels in eine Höhle mit eingefrorenen Prisoners und einer Lore, sollte man die Animationsgeschwindigkeit für diesen Screen in den Spieloptionen auf Maximum stellen, weil die Szene sonst nicht zu schaffen ist.



Die Sache mit der Lore: Das Feld Animationen (Optionen) auf 100 Prozent stellen

2. Zum Ende hin steht Ryan vor einem Puzzle mit acht Symbolen, die in eine bestimmte Reihenfolge gebracht werden müssen. Die Zahl der Kombinationsmöglichkeiten ist aber so hoch, daß man wahrscheinlich bis zur Rente mit dem Probieren verbringen könnte. Hier nun die richtige Kombination. Obere Reihe von links nach rechts: Prisoner, Cthulhu, Dagon, Nyarlathoteg. Untere Reihe v.l.n.r.: Eis, Luft, Wasser, Feuer.



Der Spieler erfährt viel über Cthulhu und die Zusammenhänge mit dem ersten Teil des Adventures

Stil des Spiels erinnert streckenweise stark an die Abenteuer von Indiana Jones, die vor wenigen Jahren Tausende von Rechnern für Wochen blockierten. Die Programmierer von Infogrames haben peinlich genau darauf geachtet, daß es keine Unlogik im Spiel gibt, was dem Rätselspaß zugute kommt.

Außerdem wird das Inventar, das Ryan mit sich herumschleppt, regelmäßig abgespeckt. So bleibt dem Spieler, wenn er einmal am Punkt Ich-probiere-jetzt-alles-mit-allem ankommt, eine überschaubare Zahl von Möglichkeiten. Meist ergibt sich daraus sehr schnell eine Lösung des jeweiligen Problems.

Auf jeden Fall wissen die Programmierer, was ein Adventure-Profi alles anstellt – und zwar sehr genau. Die Tricks und Finten im Spiel sind streckenweise richtige Lachnummern, weil man oft vor lauter Um-die-Ecke-Denken das Offensichtliche übersieht.

Zwischenspeichern ist normalerweise während des Spiels unnötig. Bei Infogrames war man nämlich schlau und hat eine Risikoautomatik eingebaut. Sobald der Spieler zu einer Szene kommt, in der es für ihn um Leben und Tod geht, speichert das Spiel automatisch ab, und man kann sich nach dem Ableben mit dem "Joker"-Spielstand erneut an der Situation versuchen.

Soundtechnisch und grafisch geht Prisoner of Ice zwar keine neuen Wege, aber das, was geliefert wird, hat Hand und Fuß. Der Soundtrack ist stimmig, und die Grafik kann – je nach Rechner – in VGA oder Super-VGA betrachtet werden. Super-VGA ist jedoch nur Rechnerbesitzern mit einem 486/66 oder einem besseren Prozessor zu empfehlen. Dann wird man allerdings auch mit echten Leckerbissen fürs Auge belohnt.

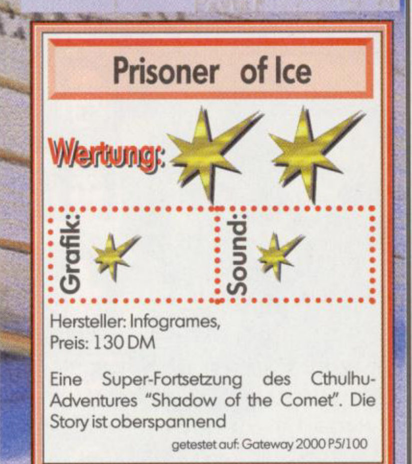
Apropos Rechner: Die Festplatte nutzt das Spiel lediglich für die Soundkonfiguration und die Spielstände, der Rest wird direkt von der CD gelesen. Die Schonung der Festplatte geht natürlich auf Kosten der Ladezeiten. Betritt Ryan einen neuen Raum, dann wird erst mal ein paar Sekunden lang nachgeladen. ❑

cus

Cthulhu ruft

"Prisoner of Ice" ist der wirklich gelungene Nachfolger zu "Shadow of the Comet". Die Story entwickelt sich im Verlauf des Spiels zu einem spannenden und mystischen Horror-Adventure, das zum Schluß fast nahtlos mit dem guten ersten Teil verschmilzt. Mir persönlich ging das regelmäßige Nachladen von der CD ein wenig auf den Zeiger. Dafür wird man aber im Super-VGA-Modus mit schönen Animationen vor liebevoll gezeichneten Hintergründen belohnt. Der Soundtrack lief über die ganze Spielzeit, ohne mich auch nur einmal zu nerven. Die deutsche Synchronisation der Stimmen ist ebenfalls gelungen – man hat glücklicherweise auf comichaft verzerrte Sprachausgabe verzichtet. Unterm Strich kann es für Prisoners of Ice trotz der paar wenigen Schwächen nur eine uneingeschränkte Empfehlung geben.

Marcus



Hersteller: Infogrames,
Preis: 130 DM

Eine Super-Fortsetzung des Cthulhu-Adventures "Shadow of the Comet". Die Story ist oberspannend

getestet auf: Gateway 2000 P5/100



Pharma

Eine interessante Mischung aus Rollenspiel und Strategie kommt in diesen Tagen von Sir-Tech: JAGGED ALLIANCE – DER KAMPF UM METAVIRA bietet eine futuristische Story, verbunden mit sehr handfester Action.



Der Fluch der Technik – in der Story dieses Spiels hat er ausnahmsweise segensreich gewirkt: Auf der kleinen Insel Metavira fanden in früheren Jahren einmal nukleare Tests statt, und die Flora des waldreichen Fleckchens Erde mutierte auf Grund der radioaktiven Strahlung. Die Wissenschaftler Dr. Jack Richards und Tochter Brenda stellten jedoch bei ihren Forschungen fest, daß eine nur auf Metavira wachsende Baumart seither einen Pflanzensaft produziert, aus dem sich ein Serum gegen Kinderlähmung gewinnen läßt. Eine medizinische Sensation – und eine lukrative dazu, die einen Mitarbeiter der beiden Forscher sofort in die Arme des schnöden Mammons treibt. Lucas Santino bootet Vater und Tochter kurzerhand aus und übernimmt Herstellung und Vertrieb der wertvollen Medizin selber.

Diese Untat ruft nun den Spieler auf den Plan, denn die Familie Richards braucht Hilfe, um das Serum der Menschheit wieder zu vernünftigen Preisen zugänglich zu machen. Als Kontaktmann zur Söldnerorganisation AIM (Association of International Mercenaries) ist der Spieler für diese Aufgabe geradezu prädestiniert.

Etappenziele

Die Action bei **Jagged Alliance – der Kampf um Metavira** läuft in Tagesetappen ab. So wird zu Beginn des ersten Tages zunächst einmal mit Hilfe eines "Laptop-Computers" Kontakt zur AIM aufgenommen und ein aus maximal acht Personen bestehendes Einsatzteam zusammengestellt. Zur Auswahl stehen mehr als fünfzig verschiedene Charaktere, von denen jeder bestimmte Eigenschaften hat und auch bereits eine gewisse Grundausrüstung besitzt. Welcher Kämpfer sich für einen Einsatz eignet, hängt deshalb nicht zuletzt vom jeweiligen Tagesziel ab.

Sind die Söldner gewählt, heißt es, die Startposition des Teams zu bestimmen. Insgesamt stehen zwar mehr als fünfzig Spielfelder zur Verfügung, zu Beginn des ersten Tages kann jedoch lediglich der am

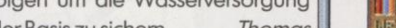
Stayin' Alive

Ein paar Überlebenstips für die ersten Tage:
Ohne den Mikropurifikator läuft nichts, denn ohne das Teil kann Dr. Richards die abgezapften Baumsäfte nicht in klingende Münze verwandeln. Die Maschine befindet sich im Sektor westlich des Startpunktes. Leider ist das Teil winzig klein und sehr schwer zu finden. Am besten erobert man den Sektor mit einer Vier-Mann-Truppe und erledigt erst einmal alle Feinde. Irgendein Gegner läßt dann den Mikropurifikator fallen. Nachdem man die Maschine bei Dr. Richards abgegeben hat, müssen Pflücker und Wachtrupps in den soeben befreiten Sektor geschickt werden. Weitere Truppenvorstöße sollten zunächst in nördlicher Richtung erfolgen um die Wasserversorgung der Basis zu sichern. *Thomas*

Ausnahmsweise kein Schnee am Kilimandscharo



Begegnung unter Bäumen



Welch malerische Halbinsel



adiebe

Zu viele Köche...

Die strategische Planung beginnt beim Zusammenstellen der Truppe. Vor dem ersten Einsatz sollte man von AIM maximal fünf Söldner ordern und dabei besonders auf deren Grundausrüstung achten. Für die ersten Einsätze empfiehlt sich eine Truppenstärke von drei bis vier Mercs. Im Basiscamp kann man sich frei bewegen und jede Menge nützlicher Waffen und Goodies finden. Bevor man einen Merc feuert, sollte man ihm sämtliche Ausrüstungsgegenstände abnehmen, da er die sonst mitnimmt. Bekommt man von Dr. Richards einen Führer angeboten, sollte man zugreifen. Der Eingeborene verlangt keinen Lohn, ist sehr schnell und kann zum Elite-Merc ausgebildet werden. *Thomas*

südöstlichsten gelegene Quadrant als Startposition genutzt werden. Nur er wird noch von der Familie Richard kontrolliert. Aber wie gesagt: Das soll sich im Verlauf des Spiels ja ändern!

Die Männer werden im Point& Click-Verfahren durch ein in Draufsicht dargestelltes Szenario gesteuert. Jeder der bis zu acht Männer kann dabei separat an einen eigenen Einsatzort dirigiert werden. Witzig ist dabei, daß die Befehle von den Söldnern per Sprachausgabe in recht unterschiedlicher Form bestätigt werden, denn die Antworten hängen von der Erziehung und der Nationalität des jeweiligen Charakters ab.

Sobald die Jungs nun in den gewünschten Quadranten vorgedrungen sind, müssen sie Zug um Zug (aber glücklicherweise ohne Zeitdruck) Santinos Leute mit den in Söldnerkreisen üblichen Waffen wie Pistolen (gehören zur Grundausstattung), Handgranaten, MGs und ähnlichem Gerät ausschalten. Die Kämpfe laufen in Echtzeit und an bis zu acht Einsatzorten gleichzeitig ab. Erst wenn ein Quadrant von Gegnern komplett befreit ist, kehren die Arbeiter zurück, die den Baumsaft für das Medikament abzapfen, und sorgen so für neues Geld in der Söldnerkasse des Spielers – ein Punkt der nicht übersehen werden sollte.

Helft mir, bitte ...

Kistenweise Überraschungen

Während das Team auf der Suche nach dem Gegner durch den Dschungel pirscht, muß neben dieser Hauptaufgabe auch immer Ausschau nach gelegentlich herumstehenden Kisten gehalten werden. In ihnen finden sich allerdings nicht nur so nützliche Ausrüstungsgegenstände wie z.B. Waffen, schußsichere Westen oder ähnliches, sondern hin und wieder leider auch fiese Sprengfallen. Also Vorsicht!



Immer feste auf die Feste

Unser Tip an dieser Stelle: Mit dem Öffnen der Kisten sollte man am besten warten, bis die eigenen Männer sämtliche gegnerischen Einheiten im feindlichen Spielfeld unschädlich gemacht haben. Damit wird sichergestellt, daß ein Söldner nicht von hinten überrascht und niedergeschossen wird, während er gerade eine Kiste durchstöbert.

Die Situation ist vollkommen vernagelt

Sobald der erste Einsatztag sein Ende erreicht hat, wird mit der Planung für den nächsten Tag begonnen. In jene Felder, die im Verlauf des vorangegangenen Tages erobert wurden, werden z.B. Wachen geschickt. Sie sorgen dafür, daß der gerade erst gewonnene Sektor nicht sofort in Santinos Hände zurückfällt. Im Tagesplanungsscreen kann das Team dann neu zusammengestellt und ausgerüstet werden. Auch die verschiedenen Tätigkeiten für den nächsten Tag bekommen die Söldner hier zugewiesen: So wird z.B. Training oder die Reparatur funktionsunfähig gewordener Waffen und Ausrüstungsgegenstände anberaumt.

Die interessante Mischung aus Strategie und Rollenspiel macht Jagged Alliance zusammen mit der ungewöhnlichen Story zu einem wirklich originellen Produkt. Grafik von der eher soliden Sorte und schicke Sounds bzw. Sprachausgabe sorgen für lange Stunden ohne Langeweile. Einziger Schwachpunkt ist die nicht sehr benutzerfreundliche Save-Funktion, da pro (Spiel-)Tag zwar mehrmals gespeichert werden kann, der vorige Spielstand dann jedoch immer überschrieben wird. Erfreulich dagegen, daß eine deutsche Version bereits in Vorbereitung ist und noch in diesem Sommer erscheinen soll. ❑

ah



Turn'n'Burn

Darauf habe alle Vielflieger gewartet. Apogee erfreut die Action-Fangemeinde mit einem Flugsimulator, der die Nervenbahnen richtig flattern läßt. Bei TERMINAL VELOCITY geht es nicht um realistisches Flugverhalten oder komplizierte ILS-Instrumentenlandungen, sondern ausschließlich Dogfighting ist angesagt.



Der Endgegner im zweiten Level

SPIELFELD

Die Ares-Schwadron ist voll im Streß. Invasoren haben die gute alte Erde angegriffen und dezimieren nun nach und nach die Einwohnerzahl aller wichtigen Hauptstädte. Letzte Rettung im Streit mit den Außerirdischen verspricht eine einsame Kampfflugstaffel. Ausgerüstet mit den modernsten und todbringendsten Abfangjägern, die von der irdischen Wissenschaft jemals hervorgebracht wurden, nimmt man als Spieler den Kampf gegen die Alienübermacht auf...

Die Story ist bekannt und auch nicht sonderlich wichtig. Was bei **Terminal Velocity** zählt, ist Action, Action, Action. Alles was in den letzten Jahren bei Computerspielen für Aufsehen sorgte, wurde hier in ein Spiel hineingelegt: Voxelgrafik, Surround-Sound, eine schnelle 3D-Engine und Multiplayermöglichkeiten zeigen wieder einmal, daß Shareware nicht gleich Billigware ist.

Die Alienhatz beginnt in den ersten Levels über den Polarkappen der Erde. Mit einem extrem wendigen Raumflitzer knattert der Spieler über Hügel und Täler der arktischen Landschaft und hält Ausschau nach den bösen Invasoren. Dabei muß die Jagd nicht unbedingt in Bodennähe erfolgen, wie wir das von ähnlichen Produkten schon gewohnt sind. Terminal Velocity spielt sozusagen in drei Ebenen. Neben der Voxel-Planetenoberfläche kann sich der Pilot auch mit Afterburner in und über die Wolkendecke verziehen und von dort aus im Sturzflug auf die Feinde losgehen.

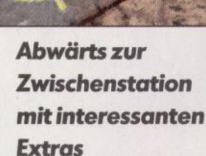
Auch unter der Erde ist Action angesagt. Überall in der Landschaft hat es Eingänge zu unterirdischen Tunnelanlagen, in denen man sich in *Descent*-Manier bewegt. Dort gibt es reichlich Extras, Abkürzungen und Versteckmöglichkeiten.

Hauptaufgabe des Spielers ist die totale Vernichtung aller in der Gegend herumfliegenden Aliens. Außerdem gilt es, die Stützpunkte der Außerirdischen zu zerstören, denn dafür gibt es Extras wie neue Waffen oder frische Energie für die Schutzschilde. Insgesamt neun Planeten mit jeweils drei Levels sollen in der Vollversion befreit werden, nur drei Planeten bietet die Shareversion.

Zwischendurch hat man auch mal Gelegenheit, über das Alien-Mutterschiff zu brettern, das eine gewisse Ähnlichkeit mit einem bestimmten Todesstern aufweist, auf den allerdings LucasArts ein Copyright hat. Richtig Fun kommt schließlich auf, wenn man mehrere Rechner vernetzt hat und sich mit ein paar Freunden ein Shootout liefert. ❑

tom

Mit Mach 2 über Gletscher und Grundmoränen



Abwärts zur Zwischenstation mit interessanten Extras

To Kill a Friend

Im Mehrspielermodus ist mit der mageren Story von Terminal Velocity endgültig Schluß. Bis zu acht Spieler betreten die Arena, und wer wieder rauskommt, hat gewonnen. Dabei gibt's noch die Auswahl zwischen mehreren Regelwerken für den Luftkampf. Beim "Dogfight" geht es Mann gegen Mann, im "Team-Modus" bekämpft man erst die Aliens und dann seine Mitspieler. Das riesige Fluggelände mit seinen verschiedenen Ebenen sorgt für die Abwechslung. Ein Kampf, der über den Wolken angefangen hat, kann ohne weiteres mit einer nervenzerfetzenden Tiefflughatz durch einen Canyon enden. Das strategische Element kommt bei mehreren Spielern voll zum Tragen. Ob man nun mit Afterburner in den Wolken auf der Lauer liegt oder im Schwebeflug hinter ein paar Bäumen an einem Berghang auf Feinde wartet, bleibt dem Piloten selbst überlassen.

Ganz ohne Zweifel wird Terminal Velocity seinen Weg zum Kultgame machen. Die Shareversion sollte man sich auf jeden Fall ansehen. Bald erscheint auch die Vollversion auf CD und bietet neben zusätzlichen Levels und Waffen einen Hi-Res-Modus mit 640x480 Bildpunkten. Unbedingte Empfehlung!

Thomas

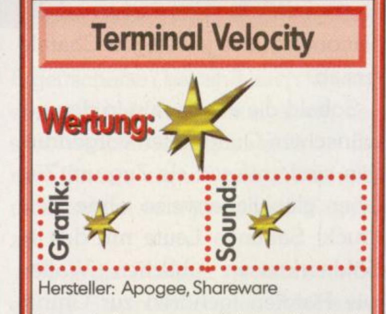
Mogelmodus

Es wäre kein Apogee-Spiel, wenn es nicht diverse Tastenkombinationen zum Cheaten gäbe. Herausgefunden haben wir folgende:

TRIGODS	Unverwundbarkeit
TRINEXT	Levelskip
TRSCOPE	Oszilloskop
TRHOVER	Luftkissenmodus
TRIFIR0–9	entsprechende Waffe
TRIBURN	Afterburner
TRISHIELD	Shields

Um die Cheats zu aktivieren, bleibt man in der Luft stehen und gibt den Code ein, bis man eine Meldung am Bildschirm bekommt.

Schönen Gruß an George Lucas!



Terminal Velocity

Wertung: ★

Grafik: ★ Sound: ★

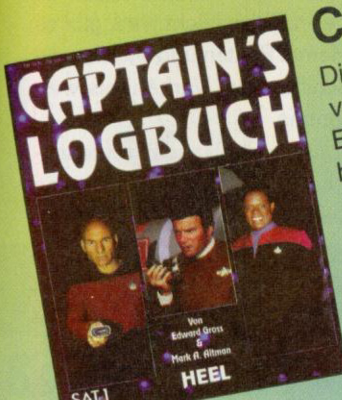
Hersteller: Apogee, Shareware

Fantastischer neuer Spielplatz für Multiplayer-Ballerfans. Wenn die Vollversion hält, was die Shareversion verspricht, gibt's einen zweiten Stern!

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Star Trek Bibliothek

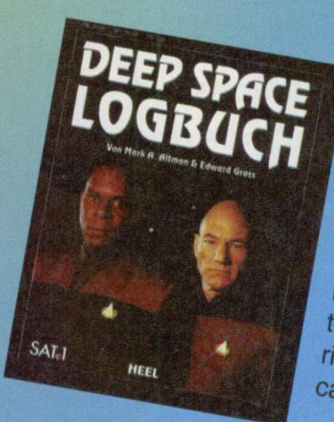




Captain's Logbuch

Dieses Buch bietet den ersten vollständigen Überblick über alle Episoden des Star-Trek-Abenteuers, beginnend mit dem Pilotfilm im Jahre 1966 bis hin zur jüngsten Trek-Generation. Ein unterhaltsames und informatives Nachschlagewerk.
ca. 285 Seiten

29,80



Deep Space Logbuch

Das Deep Space Logbuch bietet einen Blick hinter die Kulissen des ersten Jahres der Raumstation Deep Space Nine und ihrer Abenteuer. Jede Menge Hintergrundstories und Interviews.
ca. 114 Seiten

29,80

NEU



Trek Chronologie

Dieses Buch ist die erste und einzige autorisierte Chronologie von Star Trek. Jahr für Jahr wird jedes wichtige Ereignis der einzelnen Trek-Episoden – von Trek Classic bis bin zu Next Generation – sowie der Spielfilme dokumentiert.
ca. 184 Seiten

29,80

NEU

Captain's Logbuch II

Die einzelnen Episoden der zwei weiteren Staffeln der Next Generation (6. und 7. Season) werden in diesem Buch beschrieben. Hier werden vor allen Dingen Anekdoten und Geschichten wiedergegeben, die hinter den Kulissen der Serie stattfanden.
ca. 160 Seiten

24,80



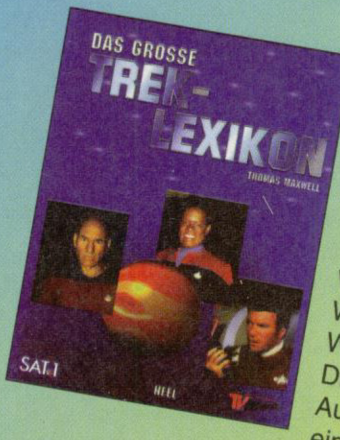
Die Technik der U.S.S. Enterprise

Von der Kommandobrücke zu den Shuttlebays, vom Transportraum zu den Mannschaftsquartieren wird ein nie zuvor gewährter Einblick in das unglaublichste aller Raumschiffe gegeben.

- Diagramme
- technische Schemazeichnungen
- Grundrißpläne
- Erklärung z. B. des Warp-Antriebs, der Phaser oder des sensationellen Holodecks

ca. 196 Seiten

39,80



Das große Trek-Lexikon

Die Star-Trek-Welt ist ein Universum für sich.
Was ist ein stabiles Wurmloch?
Was ist ein "Q Kontinuum"?
Wer sind die Bajoraner?
Wer sind die Cardassie?
Dieses Lexikon gibt unerschöpflich Auskunft – Neueinsteiger und eingefleischte Trekkies werden begeistert sein.
ca. 150 Seiten

24,80

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur solange der Vorrat reicht

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/9796-18

Angebot und Nachfrage regeln das Einkommen und die Ausgaben

Eulen für Athen



Piraten, abgefackelte Kontore, die Pest – und schließlich noch die abgesoffene Entdeckungsfahrt gen Süden: Der Handelsmann früherer Tage hatte mit vielerlei Problemen fertigzuwerden. Und nicht jeder, der sich im Computerspiel als Kauffahrer versucht, ist ein geborener MACCHIAVELLI - THE PRINCE.

Geld regiert die Welt

Wenn Ihr bei "Macchiavelli – The Prince" hoch hinaus wollt, solltet Ihr anfangs erst mal kleine Brötchen backen. Sucht Euch in der Nähe Eures Heimathafens ein paar gute Warenumschlagplätze, kauft auf der einen Seite billig ein, und verkauft auf der anderen so teuer wie möglich. Behaltet diese Strategie bei, bis Ihr genug Geld für weitere Schiffe habt. Die laßt Ihr gleich in den vielversprechendsten Häfen registrieren und automatisiert den Handel.

Ab und zu schickt Ihr ein Schiff auf große Entdeckungsfahrt. Vergeßt aber nicht, auch über Land zu reisen. Erst wenn Ihr wirklich viel Geld zusammenhabt, solltet Ihr Euch einer Karriere in der Politik oder als Förderer von Kirche oder Kunst zuwenden.

Jürgen

Die Firma Microprose, bekannt für Simulationen aller Art, hat sich für das neue Handelsspiel **Macchiavelli – The Prince** die Zeit des späten Mittelalters zum Vorbild genommen. Das Ziel des Spiels ist einfach: Werde reich und mächtig!

Vier Spieler nehmen am Handelswettkampf teil. Spielt man allein, werden die drei Mitstreiter vom Computer simuliert, wobei zwischen verschiedenen Schwierigkeitsgraden gewählt werden darf. Spielfeld ist entweder eine Originalweltkarte oder eine zufällig generierte Map, die sich für die späteren Unternehmungen abspeichern läßt. Städtenamen bleiben allerdings gleich, die großen Handelszentren des 13. Jahrhunderts sind immer irgendwo zu finden.

Begonnen wird – wie üblich in Handelssimulationen – mit einem ersten Stützpunkt, wenig Geld, aber viel Enthusiasmus. Die weiteren Aktionen sind zunächst ebenfalls vorbestimmt: eine gute Handelsroute aufbauen, Schiffe dazukaufen, Handelsstraßen einrichten, Kontore errichten, Lager bauen und – Geld verdienen.

Macchiavelli – The Prince bietet allerdings noch weitere Möglichkeiten: Man kann Kunstmäzen werden oder sich in die Politik einmischen.

Das Spiel ist grafisch o.k. Einigermaßen übersichtlich ist die Karte, die allerdings beim Scrollen ziemlich ruckelt. Schiffe und Handelskarawanen dürfen einzeln mit der Maus ausgewählt werden und sind den Spielern jeweils durch Flaggen zugeordnet. Jedem Spieler steht eine gewisse Anzahl an Zügen zu, die er automatisch auf seine Einheiten verteilen läßt oder "von Hand" zuweist. Man schickt mit Hilfe der Zugpunkte Schiffe auf die Reise, kauft oder verkauft Güter, füllt oder leert Kontore und Lager. Wer die Weltkarte anschaut, bemerkt viele unbekannte und nicht befahrene Gebiete, die nur darauf warten, von den Spielern erkundet zu werden. Und damit es nicht zu leicht wird, gibt es jede Menge Piraten und Stürme, die den Schiffen zum Verhängnis werden können.



Ohne gelegentliche Kriege kam man auch im Mittelalter nicht aus

Diese Jungs haben nur eines im Sinn: Beute

Wer eine gute Handelsroute entdeckt hat, sollte anschließend eine Art Belieferungsautomatik nutzen. Ein Beispiel: Hamburg liefert Fisch, braucht aber Bekleidung. Danzig hat genug Bekleidung, aber wenig Fisch. Man sagt also den Kontoren, sie sollen genug Waren in den jeweiligen Häfen kaufen und auf den Schiffen verstauen. Da sich mehrere Schiffe zu einer Gruppe zusammenfassen lassen, kann man nun so etwas wie eine Schleife aufbauen, in der die Waren ohne eigenes Zutun automatisch geliefert und gut bezahlt werden. Wichtig ist nur, daß man ständig Angebot und Nachfrage in den Städten im Auge behält und auch die Preise beobachtet.

Die Idee ist an sich weder neu, noch besonders originell umgesetzt, trotzdem präsentiert sich Macchiavelli als Handelssimulation gehobener Qualität. Wer ohnehin Spaß an dieser Art von Spielen hat und gerne mal eine neue Variante zu viert ausprobieren möchte, der wird sich mit diesem Programm schnell anfreunden, vor allem, weil es das Mehrpersonenspiel auch per Modem möglich macht. ❑

jb







Star-Trek-Communicator
als Metal-Pin aus dem neuen Kino-Film "Generations".

35,00

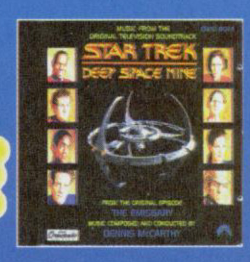


Star-Trek-Communicator
als Metal-Pin. Gehört zum unbedingten Outfit jedes Star-Trek-Fans.

39,00

The Best of Star Trek

34,95



Deep Space Nine

31,95

3-CD-Box
Der Original-Soundtrack "Enterprise – Das nächste Jahrhundert"

34,95

3-CD-Box
Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen

34,95

Schlüsselanhänger



mit je 8 Sounds aus der Serie "Star Trek – The Next Generation" (rechts) oder "Star Trek Original" (links). Jede Taste verbirgt einen neuen Klang. Den Schlüsselanhänger gibt es in 2 Ausführungen mit Sounds aus der Originalserie oder aus der Serie "Next Generations" Lieferung inkl. Batterien

Communicator als Schlüsselanhänger. Beim Öffnen des Communicators ertönt der Originalton

24,95

Star-Trek-Sound-Effects



31,95

69 Sound-Effects aus den Original-TV-Serien, ideal zum Samplen



4-CD-Box
Mit den Science-fiction-Klassikern: "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet", etc.

59,95

Star Trek II – The Wrath of Khan



Die Original-Filmmusik aus dem zweiten Star-Trek-Kinofilm

34,95

"... Spock, bitte melden!" Die Anrufbeantworter-CD für alle Star-Trek-Fans. 77 faszinierende Ansagetexte.



29,95

Star-Trek – The Demo Shareware Diskette (3,5")

Demo features:
1. Sprachausgaben
2. Animationen
3. kleines Ballerspiel
4. Infos zu Star Trek
5. Infos zu Voyager
6. Fragen zum Star-Trek-Quiz

Systemvoraussetzung:
1. 386 oder höherer PC
2. VGA-Karte
3. SoundBlaster oder 100% kompatible
4. Festplatte

Auslieferung ab Ende April '95

30,00

Star Trek Generation

Original Soundtrack zum neuesten Kinofilm, der bei uns ab 09.02.95 zu sehen ist.

34,95



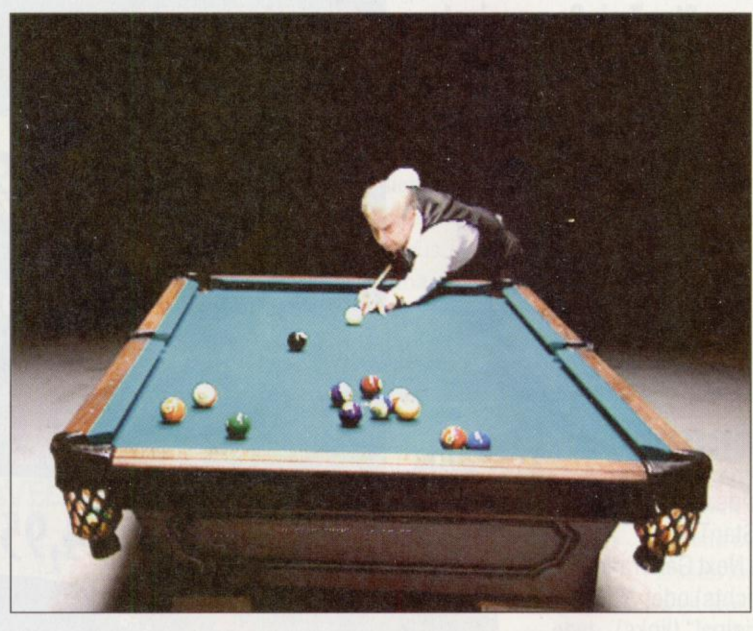
Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ **05651/9796-18**

SPIELFELD

Voll auf die Schwarze

Pool Billard ist was Feines. Vor allem dann, wenn man weiß, wie man die Kugeln in die "Taschen" bekommt, ohne dem Nachbarn das Bier vom Tisch zu schmeißen. Wer das noch nicht schafft, kann jetzt am Computer üben.



Der Meister macht's vor, ...

Ein neues PC-Billard-Spiel bietet Interplay. Das Werk heißt **Virtual Pool** und erscheint sowohl auf CD-ROM als auch in einer Disk-Version. Gespielt werden diverse Pool-Billard-Varianten – wahlweise in VGA- SVGA-Auflösung.

Virtual Pool versucht an den Erfolg der älteren Programme von Archer McLean anzuknüpfen, der mit seinen Pool- und Snooker-Versionen Standards für das Genre gesetzt hat. In puncto Grafik hat Interplay da schon gewonnen, denn wenigstens in der hohen Auflösung wird die Bewegung der Kugeln weitaus feiner umgesetzt als in den Vorbildern. Auch sind der virtuelle Tisch und seine Umgebung wesentlich exakter dargestellt.

Doch zurück zum Spiel. Das Wort "Virtual" wird von Interplay insoweit ernstgenommen, daß sich der Tisch in einer barähnlichen Umgebung befindet und sowohl Queue als auch Kugeln voll animierte Objekte sind.

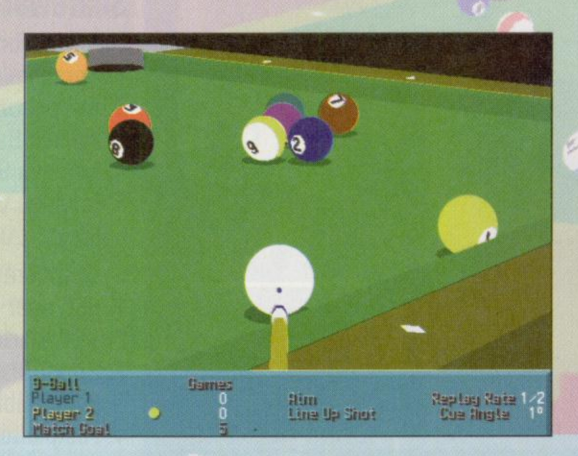
Auch bei den Einstellungen hat man sich vieles einfallen lassen. So kann Virtual Pool entweder allein oder zu zweit gespielt werden. Man stellt sich einem Computergegner, wechselt sich im Spiel ab oder wagt eine Fernpartie per Modem oder Nullmodem-Kabel

Beim Sound allerdings gibt's ein paar Abstriche. Nichts gegen eine Bar, nichts gegen einen Piano-Player, aber wenn der nur ein Stück drauf hat, dann wird's lästig.

Trotzdem spielt sich Virtual Pool sehr gut. Der Queue wird mittels Maus und Tastatur gesteuert. Nur mit der Maus kann neben der "Drehfunktion" (Radius-Einstellung) auch der Blickwinkel und der Abstand vom Tisch einstellt werden. Wird gestoßen, so muß die Taste ‹S› gedrückt sein, und statt des Winkels wird nun mit der Maus die Stoßstärke bestimmt. In ähnlicher Weise ergeben andere Tastenkombinationen die übrigen Steuerfunktionen.

Alles in allem gibt Virtual Pool ein gutes Bild ab. Besonders hervorzuheben sind die ausgefeilten Zweispieleroptionen. Ebenfalls gefallen können Videoszenen auf der CD, die zwei Meister des Billards bei der "Arbeit" zeigen und so manchen Trick verraten. ❑

jb



... und wir machen's nach!

Spielspaß ohne Knallerei

Ich stehe auf Billard-Spiele. Abgesehen davon, daß ich auch in der Wirklichkeit gerne mal den Queue schwinge, bieten für mich auch derartige Simulationen genug vom besonderen Flair des spannenden Kugelversenkens. Virtual Pool steht in der Tradition von persönlichen Hits wie 'Snooker' und 'Pool' von McLean und gefällt mir ebensogut.

Die virtuelle Kneipe ist ziemlich leer

Virtual Pool

Wertung:

Grafik:

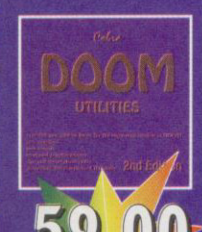
Sound:

Hersteller: Interplay,
Preis: 119,95 DM

Pool Billard vom Feinsten. Fast so schön die echte Partie in der Eckkneipe

getestet auf: Gateway 2000 P5/100





Doom Extensions II
- 900 neue Levels
- neue Sounds
- neue Grafiken
- ultimative Cheat-Infos

59,00



... wo man die tollen Angebote findet!

Whale's Voyage
Wir schreiben das 24.Jahrhundert, und die angehenden Space-Yuppies kaufen ein heruntergekommenes Raumschiff: die Whale. Das Sonnensystem, in dem die Abenteuer stattfinden, besteht aus 6 Planenten, und Ihr müßt die Rätsel in den Städten der Planeten lösen, bevor Ihr am Ziel seit.
CD-ROM

34,95

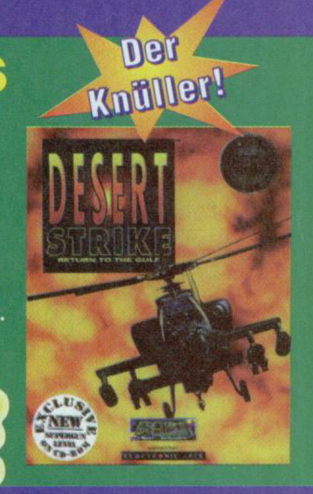
Highlight des Monats

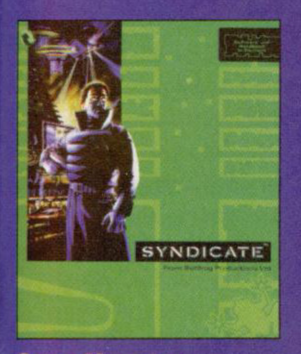
Der Knüller!

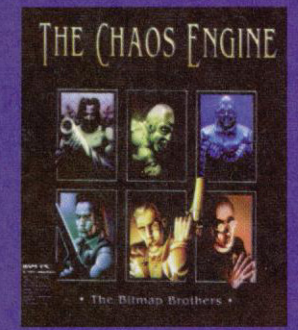
Desert Strike !!
Per Kampfhubschrauber den Diktator stürzen !

Isometrisches Ballerstrategiespiel mit Kult-Status. CD-ROM

39,95





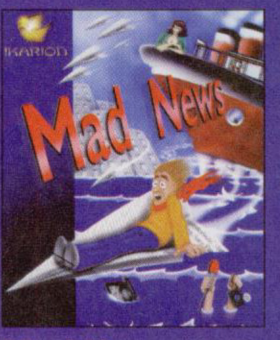


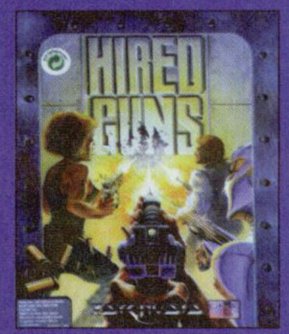
Syndicate
In den dunklen und verwinkelten Städten von morgen kämpfen Syndikate um die weltweite Vorherrschaft. Aber in Zukunft gibt es keine Hinterzimmergeschäfte mehr, keine gemeinsamen Machtübernahmen, keine Politik. Nur die furchtbare Gerechtigkeit einer Maschine, die mit einer Schußwaffe ausgerüstet ist und kein Erbarmen kennt.
PC 3,5

39,95

The Chaos Engine
Irgendwann im letzten Jahrhundert machte ein Erfinder ein Experiment mit der Zeit, dem Weltraum und frühen Computern und kreierte eine Maschine: The Chaos Engine. Sie wurde unglaublich mächtig und sogar verrückt. Menschen verwandeln sich in gepanzerte, tödliche Maschinen.
PC 3,5

39,95





Hired Guns
In einer Welt voll grausamer Mutanten und Terror an allen Ecken führen Sie ein Team von vier der gerissensten Söldner des Sternensystems Lacaille auf einen Sondereinsatz. Das einzigartige 4-Spieler-Kontrollsystem mit dem ein bis vier Mitspieler auf demselben Computer antreten können.
PC 3,5

39,95

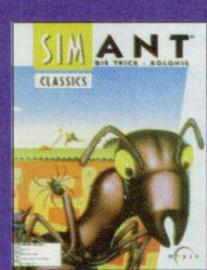
Mad News
Die etwas andere Simulation! Montieren Sie aus einer Fülle von haarsträubenden Nachrichten, Bildern und Anzeigen Ihre eigene Zeitung. Tyrannische Ehefrauen, unfähige Redakteure, verwackelte Fotografen und vieles mehr machen dies fast unmöglich.
PC 3,5

44,95



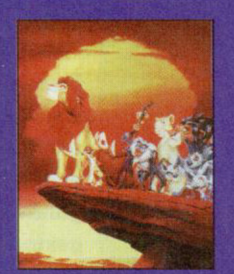
Mega Race
findet in fünf Zonen statt, von denen jede ihre eigene mörderische Rennstrecke und Killerspeedgames hat. Du startest in New San, aber keine Angst, es gibt viele Überraschungen auf jeder neuen Rennstrecke.
CD-ROM

39,95



Sim Ant
vermittelt mit wissenschaftlichen Fakten einen Einblick in die Lebensweise und Aufgabenbereiche der Ameisen, z.B. Kampf für Königin und Kolonie, Häuserbesetzung, u.v.m. Besetze das Haus, und vertreibe die widerlichen Menschen.
PC 3,5

44,95



Der König der Löwen
Tief im Herzen Afrikas spielt die Geschichte des Löwenjungen Simba, dem König der Löwen. In einem Jump'n'Run-Spiel der Extraklasse muß Simba in atemberaubenden 3D-Grafiken eine Vielfalt von Bonuslevels überstehen.
PC 3,5

79,95

... Shareware-Spiele auf CD-ROM

NEU



Vol. 1



Vol. 2

VISION SHAREWARE SPIELE
- je über 100 topaktuelle Shareware-Spiele für DOS & Windows
- auch unter OS/2 Warp lauffähig
- neueste Versionen von Viren-Scan-Programmen
- Animation, Kartenspiele, Strategiespiele



VISION SHARWARE "TETRIS"
- mehr als 60 ausgesuchte Tetris-Varianten
- Tetris in der Urform, Tetris als Poker-Variante oder als Logical

je 9,95

90% der Spiele laufen direkt von der CD.

Die Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/979618

Am Boden zerstört

Kein normales Rennen, sondern ein Kampf auf Leben und Tod: SLIPSTREAM 5000 ist wie "Running Man" für Flugasse. Und als Belohnung winkt das große Geld.

Irgendwann in ferner Zukunft: Die Formel 1 ist tot, es lebe **Slipstream 5000**, der Rennsport der neuen Generation. In der Luft werden nun die Kämpfe ausgetragen, werden Gegner gerammt und beschossen. Und natürlich werden sie auch durch waghalsige Manöver überholt.

Viel Platz ist aber nicht, um die neun Konkurrenten zu überrunden, denn die Strecken sind eng gesteckt, der Luftraum ist also begrenzt. Meistens geht es durch enge Schluchten, und wenn schon mal der freie Himmel zur Verfügung steht, engen Energiekorridore den Weg wieder ein. Oder aber es geht durch künstlich geschaffene Höhlengänge, die wie gigantische Schikanen das ganze Geschick des Piloten verlangen.

Als Anfänger in diesem Geschäft hat man allerdings kaum eine Chance, die Gegner mit überlegener Waffen-High-Tech vom Himmel zu holen. Zu schwach ist die Standardbordkanone, und die technische Ausrüstung des Fluggeräts ist allenfalls Durchschnitt. Einzig die Wahl des Spielcharakters läßt etwas Spielraum: Da gibt es die wilden Punkschwestern, die den Gegner mit ihrem Sex-Appeal im Funkverkehr verwirren. Und natürlich ist da der britische Gentleman, der von Fair play redet, aber mit den Suchraketen den Weg frei macht. Nur die Deutschen haben mal wieder einen bösen Buben am Start: Horst heißt er und fliegt eine Art schwarzes Batmobil der Lufthansa. Außerdem rammt er seine Gegner und beleidigt sie, wenn er ihnen am Heck klebt.



Lecker: Die Wahl der Waffen erleichtert Siege erheblich

Auf den Spielverlauf haben die Charaktereigenschaften der Flieger aber zum Glück keinen Einfluß. Da ist es schon wichtiger, mit dosiertem Risiko Streckenabkürzungen zu wählen, die zwar meist sehr schwierig zu fliegen sind, aber eine Menge an Bonusgegenständen bereithalten. So wird der Turbo wieder aufgefrischt, oder neue Raketen werden an Bord genommen.

Wollte man diese Gegenstände in den gut ausgerüsteten Shops kaufen, braucht es schon eine Menge Preisgeld. Zu Anfang stehen gerade mal 750 $ zur Verfügung, und schon ein erstklassiger Motor kostet gut 2200 $ – ganz zu schweigen von den Waffensystemen. Es ist deshalb ratsam, sich zunächst mit den zehn Rennstrecken im "Single-Race-Mode" anzufreunden, um später nicht am Berg zu zerschellen. Dabei stellt jede Strecke ganz unterschiedliche Anforderungen.

Polygones Opfer: Ein Gegner kommt im Amazonas-Kurs ins Visier



So verfügt der Arizona-Kurs über weitläufige, schnell zu durchfliegende Schluchten, in Ägypten wiederum geht es ausschließlich durch zackige, enge Pyramidengänge. Und in Norwegen gleichen die engen Fjorde einer Ansammlung von Schikanen.

Im Schnitt sind die Rennkurse schon sehr anspruchsvoll gesteckt, lediglich der Arizona-Kurs bekommt das Prädikat "anfängertauglich". Bei den anderen Rennen muß hingegen der Joystick schon präzise sein, denn die Umsetzung der Lenkbewegung ist es kaum. Für ein Spiel mit derartig haarigen Flugmanövern ist die Steuerung einfach zu träge und macht Luftkämpfe zu Eiertänzen mit einem Spieler als Joystickdompteur. Kaum zu glauben, daß das alles bei 600 km/h stattfinden soll: Selbst mit heruntergeschalteten Detailstufen schleppen sich die Bergkanten recht träge vorbei.

Lob gibt's nur für die Zweispieleroption: entweder im Split-Screen auf einem Rechner oder im Netz oder Modem gegen mehrere Konkurrenten. Das erhöht den Reiz beträchtlich, macht aber nicht der Trägheitssteuerung den Garaus. Slipstream kommt deshalb über gute Ansätze nicht hinaus – empfehlenswert nur für Enthusiasten mit dem ganz feinen Händchen.

❑

msu

Haarscharf: Der Eingang zur Höhlenwelt will genau angesteuert sein



Slipstream 5000

Wertung:

Grafik:

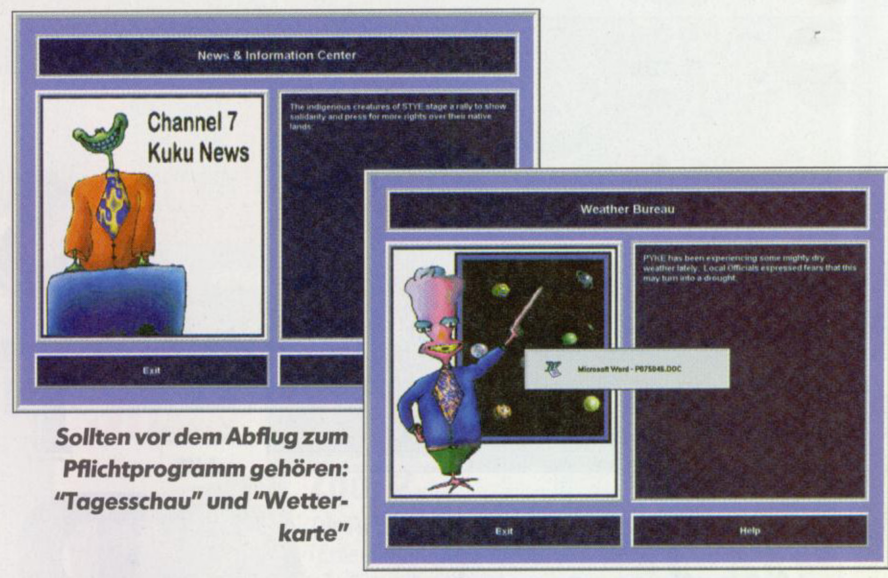
Sound:

Hersteller: Gremlin Interactive,
Preis: 119,95 DM

Die unpräzise Steuerung macht aus Flugkünstlern oft Crashpiloten. Da wackelt sogar der eine Wertungsstern

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Vom Tellerwäscher zum Millionär geht man längst ausgetretene Pfade, die dessen ungeachtet oft in die Irre führen. Aussichtsreicher könnte es also sein, mit einem Bauchladen voller Gummibärchen und Babywindeln den intergalaktischen Handelsmarkt zu erobern.



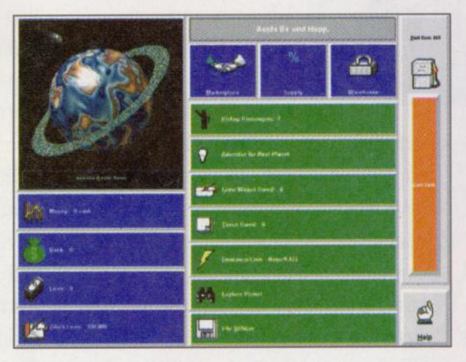
Sollten vor dem Abflug zum Pflichtprogramm gehören: "Tageschau" und "Wetterkarte"

Ich wollt' ich wär Gazillionär

Es muß nicht immer die Enterprise sein, mit deren Hilfe Computerspieler den Weltraum bereisen. Im Zweifelsfall tut's auch ein viel abgefahreneres Phantasiegefährt. Und die Firma Spectrum Holobyte bietet in diesen Tagen gleich beides. *A Final Unity* (Seite 64) wendet sich an die anspruchsvolle Gemeinde der Star-Trek-Fans, während **Gazillionaire** wohl den kleinen Spielehunger zwischendurch befriedigen soll.

Auf den ersten Blick sieht das ganze ziemlich zweifelhaft aus. Ein Windows-Spiel, programmiert mit Hilfe von Visual Basic, die Umsetzung der wahrlich uralten Idee vom Warenkauf auf dem einen Planeten und dem Verkauf auf einem anderen: Fast ist man geneigt, das Spiel gleich wieder zur Seite zu legen. Probiert man's aber aus, dann beweist sich einmal mehr, daß bewährte Muster auch in der xten Version ganz schön unterhaltsam sein können.

Das gut aufgeräumte Steuerpult des zukünftigen Kosmo-Magnaten



Im Prinzip funktioniert **Gazillionaire** genau wie seine zahllosen Vorgänger. Spieler versuchen, in der Rolle intergalaktischer Kauffahrer vor einer Reihe von Mitspielern (bzw. computersimulierten Wettbewerbern) eine bestimmte Summe Geldes aufzuhäufen. Verschiedene Planeten, die angesteuert werden dürfen, haben unterschiedliche Waren im Überfluß, an anderen Gütern herrscht steter Mangel. Es gilt, den entsprechenden Bedarf zu decken, indem man am einen Ende billig kauft und am anderen teuer verkauft. Den wohlgeplanten Erfolg behindern allerdings Zufallsereignisse wie Piratenüberfälle, Strahlungswolken oder Computerfehler bei der Zielberechnung.

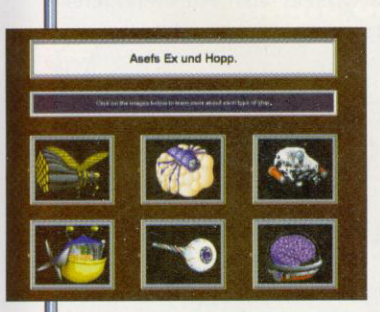
Was das Spiel trotzdem hinreichend interessant macht, ist die sorgfältige Ausführung, die gerade unter Windows und mit dem Werkzeug Visual Basic nicht selbstverständlich ist. Kräftig aufgepeppt hat man den an sich trockenen Spielablauf mit wohlgewählter Grafik, ebensolchen Sounds, kleinen Animationen und einer gesunden Prise Humor, die leider nur im englischen Original zu genießen ist.

Auf Dauer bleibt zwar schließlich doch nur eine ziemlich ermüdende Klickorgie, aber ein ansprechender Pausenfüller unter Windows ist's allemal – und als solcher eine echte Alternative für diejenigen, die *Minesweeper* und *Solitär* längst nicht mehr sehen wollen. ❑

sma

Handelsherr für tausend Klicks

Schon zu Beginn des PC-Zeitalters, als es "echte" Computerspiele eigentlich noch gar nicht gab, waren Simulationen wie Gazillionaire Legion. Notfalls genügten ein paar Programmzeilen für den mit dem Betriebssystem gelieferten BASIC-Interpreter, und fertig war die gleiche Handelssimulation, wie sie auch im neuen Game von Spectrum Holobyte steckt.

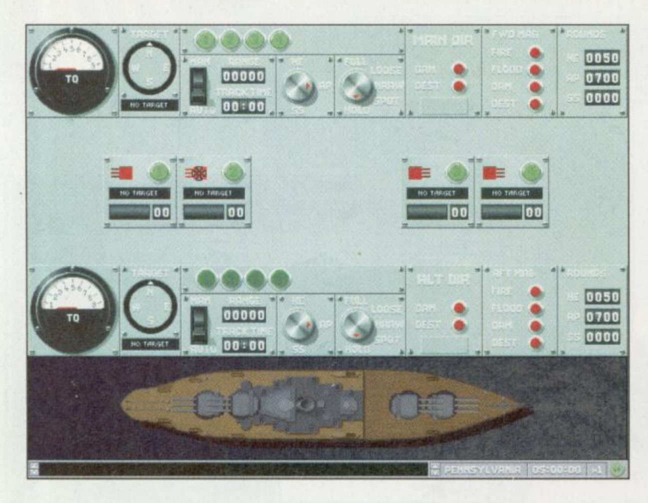


Immer wieder und immer aufwendiger kommen Neuschöpfungen aller Art auf den Markt – darunter Hits wie *Elite* oder *Der Patrizier*. Gazillionaire ist im Vergleich mit so aufwendigen Produktionen ein bescheidener Vertreter des Genres, aber sorgfältig ausgeführt und kurzweilig genug als Pausenfüller unter Windows. Wem für diesen Zweck das Geld nicht zu schade ist, dem kann Gazillionaire guten Gewissens empfohlen werden.

Stefan



SPIELFELD



Die Geschützleitstelle eines Schlachtschiffs

Stahl in Flammen

Fortsetzungen – bei Adventures gang und gäbe – sind auf dem Strategiesektor eher die Ausnahme. Eine dieser Ausnahmen ist die Seekriegsreihe GREAT NAVAL BATTLES von SSI. Für den dritten Teil der Saga versprechen die Hersteller eine Menge Neues.

Die Bedienelemente in einem Geschützturm



Die neueste Episode von Great Naval Battles spielt – wie schon der zweite Teil – im Pazifik. Die Amerikaner haben die Schlappe von Pearl Harbour gerade weggesteckt und machen sich jetzt daran, den Japanern einiges zurückzuzahlen. Dem Spieler, in der Rolle des Kommandeurs einer Flotte, stehen die modernsten Schiffe der Zeit zur Verfügung – darunter auch Flugzeugträger.

Wichtigste Komponenten im Spiel sind die strategischen Überlegungen im Seegefecht sowie die actionorientierte Steuerung der einzelnen Stationen auf den Schiffen selbst: Geschütztürme, Torpedos, Navigation, Reparaturtrupps und Flugleitung. Jederzeit kann man per Hotkey von einem Schiff zum anderen springen und dort die ansonsten automatisierte Steuerung übernehmen.

SSI hat versucht, die damaligen Geschehnisse noch näher und realistischer im Spiel umzusetzen. Das fordert gerade Einsteigern, die die ersten beiden Teile ausgelassen haben, eine Menge Einarbeitungszeit ab. Und das Handbuch ist keine große Hilfe, weil es nur auf die notwendigsten Befehle eingeht. Wichtige Fachbegriffe werden nur zu geringen Teilen erklärt, und auch nach der Lektüre bleiben viele Fragen offen, die durch mühsames Ausprobieren geklärt werden müssen. Äußerst schwierig gestaltet sich zum Beispiel die Flugleitung bei den Flugzeugträgern. Verwirrende Menüs bringen Einsteiger leicht ins Rotieren. Flugzeuge müssen betankt und bewaffnet werden. Außerdem brauchen die Piloten klare Anweisungen zu den Flugrouten.

Sozusagen im Gegenzug bietet **Great Naval Battles III** eine Menge Hintergrund zu den damaligen Verhältnissen. Die Außenperspektiven bieten Atmosphäre satt, und lediglich die Hitze des glühenden Metalls wird nicht simuliert.

Wirklich neu ist Great Naval Battles III nicht. Zwar sind einige Sachen dazugekommen, aber die Engine wurde nahezu komplett aus dem zweiten Teil übernommen. Wichtigste Neuerungen sind drei Editoren – ein Szenario-Editor (muß von DOS extra gestartet werden), ein Zufallsgenerator für Szenarien sowie ein "Customizer", mit dem persönliche Vorlieben im Spiel eingestellt werden können. Außerdem wurde der zeitliche Rahmen erweitert: Spielte der zweite Teil noch in den Jahren 1942 und 1943, ist jetzt die Seeschlacht im Pazifik zwischen 1941 und 1944 das Umfeld der Auseinandersetzungen. ❑

cus



Der Hauptscreen: Von hier wird die Flotte gesteuert

Harte Nuß

Das ist ja wieder mal typisch amerikanisch! Wenn Perfektionisten am Werk sind, geht es zu Lasten der Spielbarkeit. Mir persönlich war der erste Teil der "Great Naval Battles" am liebsten: viel Strategie und eine Menge Gameplay. Für den dritten Teil braucht man schon fast eine Ausbildung als Admiral. Die Steuerung ist extrem komplex und bietet die wohl realistischste Darstellung des Pazifikkriegs im Spiel. Trotzdem sollten Anfänger mit wenig Geduld die Finger von diesem Spiel lassen. Eine Einarbeitungszeit von mehreren Tagen ist für eine erste richtige Seeschlacht ohne Autopiloten Pflichtprogramm.

Marcus

Great Naval Battles III

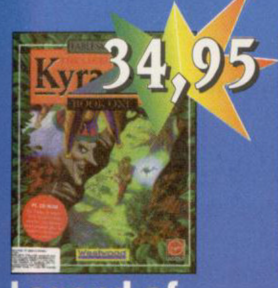


Hersteller: SSI/Mindscape,
Preis: 79,90 DM

Die äußerst komplexe Simulation des Seekriegs im Pazifik ist enorm realistisch, aber aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrads nichts für Genreneulinge

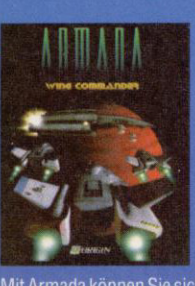
getestet auf: Gateway 2000 P5/100

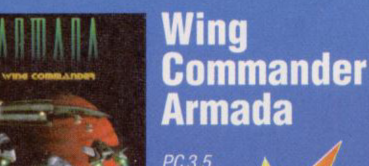




Legend of Kyrandia

Betreten Sie ein Land, in dem Zauberei Wirklichkeit ist! Teil 1 der erfolgreichen Fantasygeschichte. *CD-ROM*





Wing Commander Armada

PC 3,5

49,95

Mit Armada können Sie sich Ihr eigenes Universum mit individuellen Missionen und Kampagnen kreieren. Armada bringt spannende Action für 2 Spieler auf geteiltem Bildschirm und über Modem- oder Netzwerkoption. Deutsch



Hand of Fate

Teil 2 von Legend of Kyrandia

Das Land von Kyrandia verschwindet Stück für Stück: Ein Fluch lastet auf dem Land. Du bist der junge Mystiker, der die Macht des Zaubers zu brechen versucht. *CD-ROM*

49,95

Diggers

Diggers – keiner baggert so wie sie. Als Minenbesitzer könnte man ein ruhiges Leben führen, wenn da nicht immer wieder andere "komische" Sachen passieren würden. *CD-ROM*

29,95

JUMP'N'RUN IM DOPPELPACK!



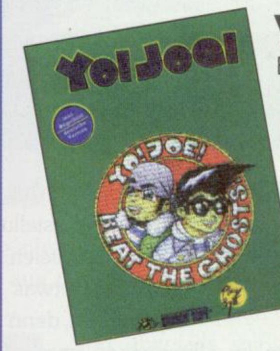
Zool 2

Die Rückkehr des Ninja. Erneut muß Ninja-Ameise Zool mit ihrem intergalaktischen Hund Zoon die neunte Dimension verteidigen. Ein aufregendes Jump'n'Run-Spiel. *PC 3,5*

NEU

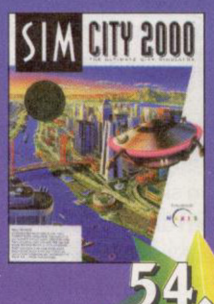
Zool 2+Yo Joe! beide im Pack nur 39,95

PC 3,5



Yo Joe!

Begleitet Joe und Nat durch 6 riesige Level mit hunderten von Gegnern. Zeigt Euren Gegnern wo der Hammer hängt *PC 3,5*



Sim City 2000

Mit SimCity 2000, dem Nachfolger von SimCity Classic, kann man sich selbst verwirklichen wie nie zuvor. Spielen Sie Bürgermeister, und bauen Sie sich Ihre eigene Stadt. *OEM-Version* *CD-ROM*

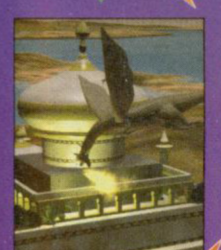
54,95



Kyrandia 3

Malcolm ist wieder da! Diesmal noch schrecklicher als vorher! Hat es der oberschurkige Hofnarr aus dem ersten Kyrandia-Game doch wieder mal geschafft, sich mit einem irren Donnerschlag ins gerade wieder befriedete Land zu schmuggeln. *CD-ROM*

99,00



Magic Carpet

Auf einem fliegenden Teppich müssen Sie sich in über 50 Welten gegen Widersacher mit Hilfe von Zaubersprüchen im Kampf um Mana-Produkte durchsetzen. *CD-ROM, OEM-Version*

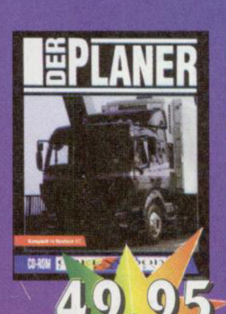




Frontier Elite II

Als Weltraum-Händler mit einer Nebenbeschäftigung als intergalaktischer Söldner beobachtest Du, wie sich das Universum entfaltet. Besser als Elite – ein Kunstwerk. *PC 3,5 und CD-ROM, deutsche Version*

49,95



Der Planer + Der Planer extra

Eine der besten Wirtschaftssimulationen des letzten Jahres. Als "Manager" müssen Sie eine Spedition zum wirtschaftlichen Erfolg führen. Durchzockte Nächte sind vorprogrammiert. *CD-ROM*

49,95



Lands of Lore

Der Stein der Wahrheit muß gefunden werden, bevor der Rat den bösen Machenschaften von Scotia, der scheußlichen Hexe, ein Ende setzen kann ... Ein Fantasy-Rollenspiel wie kein anderes *CD-ROM*

49,95

Rise of the Robots



"Wir schreiben das Jahr 2048. Ich lebe in Metropolis 4, einer ebenso öden Großstadt wie jede andere auch. Noch rund 13% menschliche Wesen leben hier. Der Rest der Bevölkerung besteht aus zahlreichen Robotern und einigen Cyborgs. Die Anlage funktionierte vollautomatisch und wurde von hochintelligenten Robotern beaufsichtigt, bis der Virus alles durcheinander brachte." Du bist der einzige, der alles wieder in Ordnung bringen kann. Ein Actionspiel erster Sahne mit starker Grafik. Hier geht echt die Post ab. *CD-ROM*

59,95



Rebel Assault

Rebel Assault, eines der besten Shoot-Flight-Action-Games. Direkt von der CD-ROM spielbar, läßt es den Spieler in die "Star-Wars-Welt" eintauchen. OEM-Version, *CD-ROM*

59,95

Die Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/979618





Flügellahm

Eine gute Kampfflugsimulation hat Videosequenzen, einen Netzwerkmodus und die Worte "Wing" oder "Fighter" im Titel. Diese Voraussetzungen erfüllt FIGHTER WING samt und sonders, und trotzdem enttäuscht es auf der ganzen Linie.

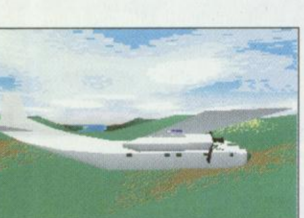


Die platzen so schön

Sieht schon besser aus: F14 in Seitenansicht



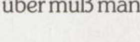
Flugsimulatoren haben eine Sonderstellung unter den Spielen. Ihnen haftet etwas Erhabenes an, denn sie fordern im allgemeinen immer die ganze Rechnerleistung und verlangen auch dem Piloten einiges ab. Seit Jahren wetteifert eine kleine Gruppe von Firmen darum, den jeweils realistischsten und technisch perfektesten Flugi als Highlight in der Produktpalette zu haben. Ein guter Flugi ist nämlich ein Prestigeobjekt, und schon unter den frühen PC-Spielen galt Microsofts Flugsimulator unter Experten als der einzig wahre Benchmarktest für Rechnerleistung und Kompatibilität.



Noch fliegen sie sicher

Newcomer im Genre haben es schwer, es sei denn, sie böten wirklich etwas völlig Neues. Merit Software, die sich erstmals am Flugsimulationsgeschäft versuchen, schaffen das leider nicht und legen prompt eine Bauchlandung hin. **Fighter Wing** kommt zwar sehr wohl mit ein paar neuen Ideen daher, aber ob die gelungen sind, darüber muß man streiten.





Easy Flyin'

Was bewegt sich im Schleichtempo zu Super-Mario-Musik durch die Luft und macht Brmm-Brmm? Man glaubt es kaum, es handelt sich um eine F-14. Hat man sich erst mal durch die zahlreichen Hi-Res-Menüs von Fighter Wing gehangelt, eine Mission ausgesucht und das Flugzeug bewaffnet, wartet schon die erste Überraschung. Starts und Landungen gibt's nämlich nicht, weil man sie als viel zu kompliziert identifiziert und im Sinne der besseren Bedienbarkeit einfach weggelassen hat.

Ein seltsames Argument: Andere bieten einfach automatische Starts und Landungen als Option und berauben das Spiel nicht um etwas, was für Fans ein wichtiger Bestandteil des Gameplays ist. Bei Action-Games wie *Terminal Velocity* mag so etwas ja okay sein, aber bei einem Vollpreis-Flugi mit Realitätsanspruch erwarten ambitionierte PC-Piloten etwas mehr Entscheidungsfreiraum.

Schlechte Aussichten

Was der Pilot in der Luft zu sehen bekommt ist gut für ein weiteres kurzes Erschrecken. Auf einem 486/66 kriecht eine Pixellandschaft mit 320x200 Punkten und in 256 Olivtönen über den Bildschirm. Dazu quäckt ein Sound aus den Boxen, der allenfalls im Jump'n'Run-Genre erträglich wäre. Gnädigerweise übertönt er die Motorengeräusche, die sich anhören, als ob sie einen Wackelkontakt im Speakerkabel emulieren.

Schlechte Aussichten aus dem Cockpit

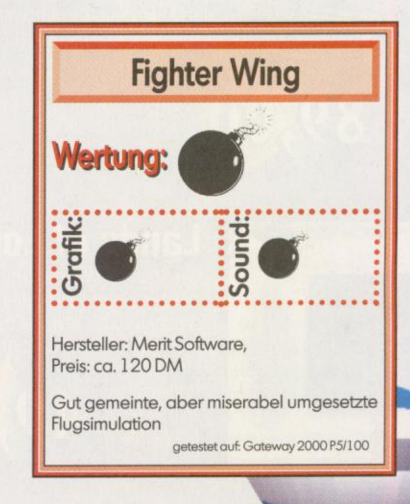
Ehrlich: Das sieht nicht aus und ist viel zu langsam. Auch das hellgrüne HUD ist kaum zu erkennen. Ein kurzer Probedruck auf den Feuer-Button läßt die Speaker knarzen, von Geschoßbahnen sieht man allerdings nichts.

Anschließend wird der Feindkontakt gesucht. Das dauert! Kurz vor dem Einschlafen verursacht eine plötzlich in das Gedudel der Hintergrundmusik platzende Funkstimme einen Beinahe-Herzstillstand, und die Gegner sind da. Was folgt, kann allerdings nur mit Mühe als Luftkampf bezeichnet werden. Die Maschinen der Gegenseite brettern mit einer solchen Geschwindigkeit am Spieler vorbei, daß der – noch völlig benebelt vom Schleichflug – nicht die Spur einer Chance auf einen Abschuß hat.

Auch ein paar wenige Highlights können das Spiel nicht rausreißen. Zum Beispiel gibt's einen 16-Spieler-Netzwerkmodus. Außerdem muß die Video-Footage aus der preisgekrönten, amerikanischen Fernsehserie "Fire Power" genannt werden, die gut gemeint aber leider auch nicht gelungen ist. ❑

tom

Über den Wolken ...



Fighter Wing

Wertung:

Grafik:

Sound:

Hersteller: Merit Software,
Preis: ca. 120 DM

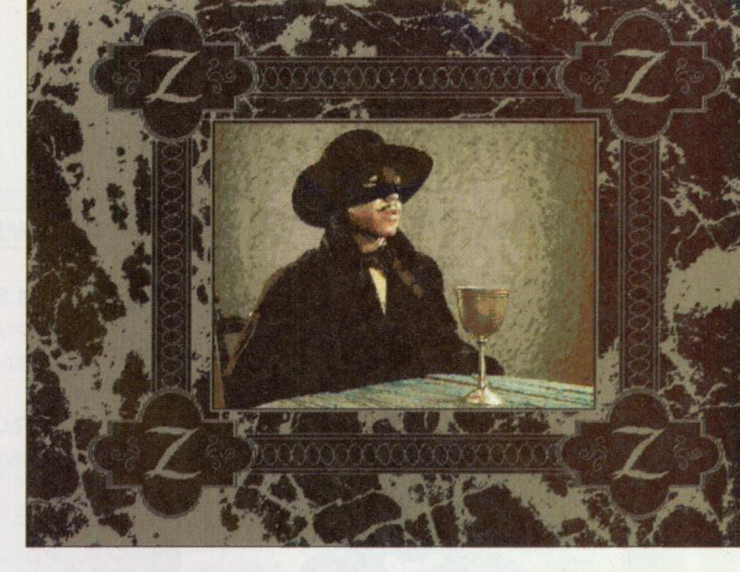
Gut gemeinte, aber miserabel umgesetzte Flugsimulation

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

ZORRO von Capstone ist der traurige Beweis dafür, daß ein großer Name im Titel noch lange kein großes Spiel ausmacht. Dabei könnte "Mantel und Degen" doch so schön sein ...

Bereits in den 30er Jahren eroberte Zorro in einer der damals sehr beliebten Serien die Vorprogramme der Kinos. Ein paar abendfüllende Spielfilme und eine Parodie ("Zorro mit der heißen Klinge") folgten in den Jahrzehnten darauf. Doch es dauerte über 60 Jahre, bis sich Capstone des Helden besann und die Geschichte auf CD-ROM verewigte.

Als Appetithäppchen präsentiert man dem Spieler einige Full-Motion-Videoszenen, in denen die Vorgeschichte erzählt wird; auch ein paar Tips für das folgende Spiel werden gegeben. Zorros Aufgabe soll es sein, die Plünderung einer Goldmine durch einen Oberschurken zu verhindern. Und in der Mine beginnt auch das eigentliche Spiel.



Die Full-Motion-Sequenzen sind noch das Beste im Spiel

Tod einer Legende

Wer kennt sie nicht, diejenigen Geschichten, in denen sich ein mutiger Held eine Maske aufsetzt und dann die wunderbarsten Taten vollbringt? Nein, die Rede ist nicht vom Promi-Raten bei "Was bin ich", sondern von Zorro, dem "Schwarzen Rächer", der mit Schwert und Peitsche manchem Bösewicht den Garaus gemacht hat.

Als erstes fragt man sich, ob denn dafür tatsächlich eine CD-ROM notwendig gewesen wäre. Zorro entpuppt sich nämlich als eine ziemlich einfach gestrickte Mischung aus Jump'n'-Run- und Strategieelementen: ein bißchen Schwertfechten hier, Gold und Energie aufnehmen da. Und vor allem gibt es sehr viele Klettertouren, die schnell klar machen, warum die Hersteller von Capstone dem Spieler netterweise unendlich viele Leben einräumen: Bis man überhaupt einen Plan hat, wo es lang geht, und bis man das erste von zehn Levels auch nur halbwegs bearbeiten konnte, gibt man mindestens 30mal den Löffel ab.

Spiel und Ärgernisse sind damit aber längst nicht zu Ende. Das ganze wird von einer Schlaf-Dich-mal-richtig-aus-Musik untermalt, garniert mit abgehackten Schreien beim freien Fall und Stöhnlauten des Helden (inklusive Energieabzug), wenn er richtig fest auf den Allerwertesten fällt. Und geschlafen haben wohl auch diejenigen, denen die Farben bei der Levelgestaltung, die flackernden Fackeln, das Outfit des Mini-Pixel-Helden sowie alle anderen Elemente der Grafik aus dem Mal-Cursor geflossen sind. Jedenfalls tun Grafik und ebenfalls mißlungene Animation ein übriges, um diese Umsetzung der Abenteuer des Zorro als gnadenlos gescheitert anzusehen.

kate



Man ruft nur Zorro, Zorro, gleich wird er faaallen ...



Huch, der Boden bewegt sich ja ...

Falling Down

Ich mag Jump'n'Runs und ich mag Adventures – sehr sogar! Was man im Falle von Zorro aber als Action-Adventure bezeichnet, ist so interessant und aufregend wie das Liebesleben der Regenwürmer. Wirklich aufregen kann ich mich nur über den Schwierigkeitsgrad, den Capstone von vornherein ansetzt. Man macht zwei, drei Schritte, schon fällt man ein paar Ebenen tief, stirbt und fängt noch mal von vorne an. Auch Sprünge enden allzu oft im freien Fall. Dafür sind die "Gegner" um so harmloser, was die Motivation aber auch nicht erhöhen kann. Für mich jedenfalls war jeder Spielspaß schon nach zwei Dutzend vergeblichen Versuchen, so richtig vom Start wegzukommen, vollständig hin. Traurig, aber wahr.

Klaus

Zorro



Hersteller: Capstone,
Preis: 89,95 DM

Der Held unzähliger B-Filme muß sich hier durch ein noch schlechteres Spiel quälen

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

BIETE HARDWARE

Verkaufe A500 Plus, Monitor 1084S, Speichererw., Zweitlaufw., Drucker DL 900, Maus, Joystick, 30 Orig.-Spiele, Preis DM 1.000,–. Tel.: 039262/60388 ab 16 Uhr

BIETE SOFTWARE

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC!! Verkaufe Kopierstationen für SNES!! Tel. 0 57 31/9 65 96, Tel. 0 57 31/4 94 51

REBEL ASSAULT, S. SHOCK, WC ARMADA, D.o.t. Tentacle, ERBEN DER ERDE, LBA, Simon t. Sorcerer, Soul C. Preise VB. Alexander Heinrich, Tel.: 0 64 45/12 33

Verk. Spielesoftware: Tie Fighter + Mission, Synd. + Mission, TFX, Term. Ramp., Sim City 2000, Comanche + Mission 1 + 2, Battle Isle 2, Outpost-CD uvm., Tel.: 0 29 51/59 81 – ab 14 Uhr!

Borland C++ 4.0 und Delpmi für nur 500,– Tel.: 02 08/80 33 17

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC !! Verkaufe Kopierstationen für SNES !! Tel.: 0 57 31/9 65 96, Tel. 0 57 31/4 94 51

SUCHE SOFTWARE

Suche PC-Spiele z. B. Campain 2, Acer of the Deep, S.C. 2000, Caesar Hannibal, Burning Steel 1+2, Colonization, F. of Glory: Heiko Nordmann, Flensburger Str. 19, 25348 Glückstadt

VERSCHIEDENES

Top Nebenverdienst. Infos bei Helmrich Wolfgang, Gabolshausen 73, 97631 Bad Königshofen (frank. Rückumschlag). Für PC-Anwender, 100 % legal

Nebenverdienst mit PC. Kein Kettenbrief (Silbergrube etc.) Demo-Disk und Unterlagen gegen 10,– DM von R. Hagmeier, Gussmannstr. 10, 73252 Lenningen

Superverdienst von Zuhause aus. Arbeitseinsatz 4–6 h/Woche, Verdienst DM 1–2.000,–/Monat. Info gegen DM 5,– (Schein) bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/ ÖSTERREICH

Wollten Sie schon immer viel Geld von zu Hause aus verdienen? Habe 3 super Nebenjobangebote. Mit oder ohne einen PC. Info gegen 5 DM bei Hans Klassen, Blumenstr. 3, 65366 Geisenheim

TOP-NEBENVERDIENST MIT DEM PC! 100% legal + gewinnversprechend. Infos gegen 1 DM in Bfm. bei Frank Stolle, Wellinghofer Str. 164, 44263 Dortmund

Suche dringend Arbeit f. meine drei 486er. Div. Softw. u. Drucker, Erf. in Management, Buchhaltung, Kundenbetr. usw., Heinz Mürb, Hubenstr. 26, 68305 Mannheim, Tel./Fax 06 21/7 48 04 17

TOP-NEBENVERDIENST MIT DEM PC! 100% legal + gewinnversprechend. Infos gegen 1 DM in Bfm. bei Frank Stolle, Wellinghofer Str. 164, 44263 Dortmund

Biete Infos über Briefspiele! Umsonst! Andrea Viehl, Hardtweg 16, 35447 Reiskirchen, Fax: 0 64 01/2 15 17

TOP-NEBENVERDIENST MIT DEM PC! 100% legal + gewinnversprechend. Infos gegen 1 DM in Bfm. bei Frank Stolle, Wellinghofer Str. 164, 44263 Dortmund

Lukrative Nebentätigkeit mit PC, keine Versicher. o.ä., kostenl. Infos anfordern: Heiko Schüler, Dorfstr. 50, 04936 Schöna

TOP-NEBENVERDIENST MIT DEM PC! 100% legal + gewinnversprechend. Infos gegen 1 DM in Bfm. bei Frank Stolle, Wellinghofer Str. 164, 44263 Dortmund

Wer hat Probleme bei Discworld, Kings Q. 7, Woodruff, Vollgas oder allen anderen Sierra-/Lucasspielen? Kostenl. Telefontips oder Komplettlösungen gegen Unkosten. Tel.: 0 69/86 94 99

TOP-NEBENVERDIENST am PC! Keine Versicherungen, Kapital etc. Info gg. 3 DM in Bfm. oder sofort Start gg. 15 DM: J.-P. Galle, Königsberger Weg 2, 59510 Lippetal

Inserentenverzeichnis

Zum Ausflippe(r)n











Freunde der Silberkugel, aufgepaßt: 21st Century Entertainment und PC Spiel verlosen drei Original "Pinball Illusions"-Jacken und sechsmal "Pinball Dreams DeLuxe" fürs CD-ROM.

Was Ihr tun müßt, um zu gewinnen?

Ganz einfach: Schaut Euch die Bilder auf dieser Seite genau an, findet dann die Namen zweier Flippertische aus Pinball Dreams DeLuxe heraus, schreibt die Lösungen auf eine Postkarte, und schickt diese mit Eurer Anschrift an folgende Adresse:

PC SPIEL, Kennwort: Dreams DeLuxe, Postfach 1870, 37258 Eschwege

Es wäre ganz prima, wenn die Karte spätestens am 15. 7. 1995 abgestempelt wird. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen; gibt's mehr Einsendungen, als Preise da sind, wird ausgelost.
Viel Glück!!!



3 Original "Pinball Illusions"-Jacken

6x "Pinball Dreams DeLuxe" fürs CD-ROM





Ob Majestix gleich der Himmel auf den Kopf fällt?

Nicht zum erstenmal wurden die Abenteuer von Asterix versoftet. Eine Brettspielsimulation der Episode DIE GROSSE REISE ist allerdings etwas völlig Neues.



Wir schreiben das Jahr 50 v. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt." Wer Derartiges liest oder hört, weiß sofort: Es geht um Asterix, den Gallier, und seine Freunde. **Infogrames** nahm sich des Themas an und hat aus der Episode **Asterix – Die Große Reise** eine Brettspielsimulation für CD-ROM geschaffen. Entweder allein oder mit bis zu fünf weiteren Spielern geht es über 54 Felder, von denen jedes eine besondere Bedeutung hat.

Immer rundherum

"Asterix – Die große Reise" ist ein nettes Spiel, zweifellos, und die Fans des kleinen Galliers werden es sicher mögen. Doch mit der Zeit kennt man alles, und am Ende bleibt nur der Reiz, vor den anderen Mitspielern ins Ziel zu kommen. Für Einzelspieler ist's jedenfalls nur beim ersten Mal eine Freude.

Klaus

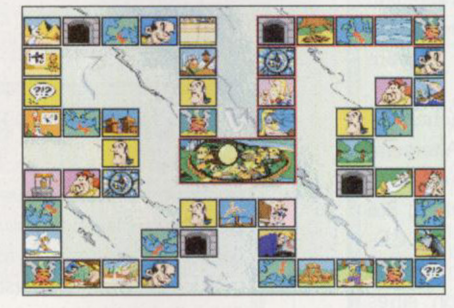
Auf einigen Feldern stellt Maestria historische Quizfragen im Multiple-Choice-Verfahren. Ist die Antwort richtig, gibt es ein Souvenir. Wer als erster eine bestimmte Anzahl dieser Andenken ins heimische Dorf bringt, ist Sieger, bekommt Julius Cäsars Lorbeerkranz und wird von den Galliern wie ein Held gefeiert. Fehlende Souvenirs können allerdings auch in Epidemais Laden gekauft werden; die dazu nötigen Sesterzen verdient man sich durch die Bewältigung von Suchbild-, Geschicklichkeits- und Reaktionsspielen oder bei einer Variante des Knobelspiels Mastermind.

Mitunter landet man auch im Kerker oder wird von Tulius Destructivus, einem üblen Zeitgenossen, der auf einigen Feldern sein Unwesen treibt, dorthin geschickt. Sein Gegenstück hingegen, Agent Nullnullsix, ermöglicht es dem Spieler, der an der Reihe ist, auf ein Feld freier Wahl vorzurücken.

Schließlich gibt es noch Ruhefelder (auf denen man allerdings schon mal um ein paar Sesterzen beraubt werden kann), Zaubertrankfelder (nur Obelix kriegt keinen!) und solche, von denen man gleich darauf wieder weggefegt wird, um an einem anderen Ort zu landen, wo man wahrscheinlich nicht hin wollte.

Alles ist vortrefflich gezeichnet und sehr hübsch animiert; die typischen Asterix-Gags kommen voll zur Geltung. So zum Beispiel im Kerker, aus dem man sich zwar befreien kann, aber solange man drinsteckt, muß man Troubadix' Weisen ertragen. Die sind so herrlich schräg, daß Lachanfälle garantiert sind. Die Sprachausgabe darf als gelungen bezeichnet werden. In der deutschen Version hört man z.B. die Synchronstimme von Roger Moore bzw. Willy (aus "Alf") in einer tragenden Rolle. ❑

kate



Das Schlacht- und Spielfeld

Welches ist geselliger?

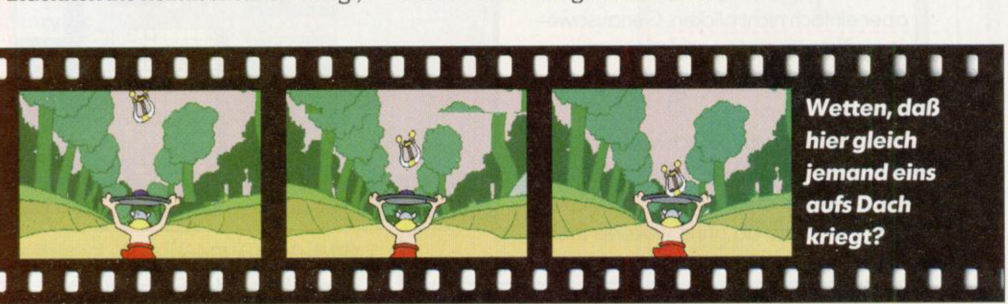
"Asterix – Die Große Reise" ist wie "Die Total Verrückte Rallye" (PC Spiel 6/95) eine Brettspielsimulation, gedacht für mehrere Mitspieler, die sich vor dem Bildschirm versammeln. Bei Blue Bytes Rallye ragt zwar die grafische Gestaltung nicht unbedingt heraus, dafür aber ist der Spielablauf nicht so linear wie beim Asterix-Abenteuer von Infogrames. Hatte man bei der Rallye noch viele Möglichkeiten, um den Mitspielern Steine in den Weg zu legen, so beschränkt sich die entsprechende Auswahl bei Asterix auf ein Minimum.



Im Direktvergleich schneidet Asterix also trotz Kultvorteil etwas schlechter ab.

Das soll aber beileibe niemanden davon abhalten, sich auf die große Reise zu begeben. Asterix ist auch als Brettspielsimulation ein Kurzweilgarant für den lauen Sommerabend und macht mit mehreren Spielern allemal genug Spaß.

Klaus

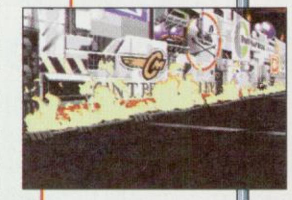


Wetten, daß hier gleich jemand eins aufs Dach kriegt?



Kates Gerüchteküche

Geheimniskrämerei bei Rushware/Softgold in Kaarst: Die tontechnische Übersetzung von Full Throttle (Vollgas) ist in vollem Gange, während dieses Heft produziert wird, aber was die beiden Hauptrollen angeht, wollte man noch keine genauen Angaben machen. Soviel ist sicher: Es werden "zwei sehr bekannte Stimmen zu hören sein".





Nix mit Elite, sagen sich immer mehr Spieler von Frontier: First Encounters ("Elite III"). Einige Bugs, die schlimmstenfalls zum Rechnerabsturz führen, erzeugen Unmut bei den Fans. Zwar schickte Gametek schnellstens ein Bugfix hinterher, doch scheint auch das seine Tücken zu haben. Die Krankenhausszene auf dem Werbeplakat zum Spiel mit Arzt, Schwester und "Baby" Elite III war wohl etwas voreilig – oder am Ende eine Frühgeburt?



Mit einer Art Notlösung versuchen jugendliche Spielefreaks die Altersempfehlungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zu umgehen: Sie kaufen sich statt der CD-ROM- einfach die Diskettenversion eines Spiels (sofern es eine gibt). Diskettenversionen unterliegen nämlich (wir berichteten) noch nicht der Prüfungspflicht durch das Kontrollgremium in Berlin.

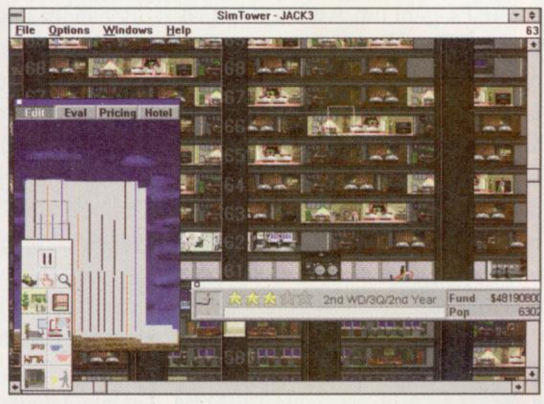
Zuletzt die gute Nachricht: Marisa Pauwels (Empire) ist Mutter einer kerngesunden Tochter. Wie gewöhnlich gut unterrichtete Kreise mitteilten, war das erste, was die Kleine neugierig mit ihren Fingerchen erkundete, die Tastatur von Marisas PC. Früh übt sich, wer in die Softwareszene will (es soll aber auch anständige Berufe geben).

Herr der Fahrst

Wenn man auf ein Spiel wartet, das seit mehr als einem Jahr angekündigt ist, wachsen natürlich die Erwartungen. Das gilt zum Beispiel für die neueste Simulation der Firma Maxis, SimTower, die nun endlich fertig wurde.

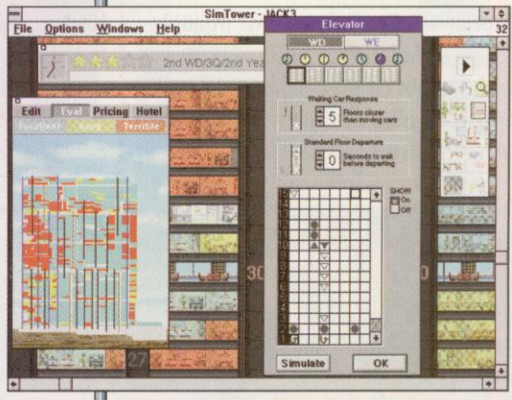
Maxis ist eine Firma, die mit ihrer Sim-Reihe eigentlich nur echte Knüller bringt. Ob nun Sim City 2000, Sim Ant oder Sim Farm, gute Simulationen sind sie alle. Nur **Sim Tower**, das neueste Produkt, schlägt aus der Reihe. Der Titel zum Beispiel müßte eigentlich "Sim Fahrstuhl" heißen, denn das ist in Wirklichkeit das zentrale Element im Spiel.

Ziel bei "Sim Tower" ist es, einen möglichst hohen und möglichst breiten Wolkenkratzer zu bauen. Dabei wird das Lego-Prinzip angewendet. Geplant wird erst mal gar nicht. Vom Erdgeschoß aus kann sich der Spieler nach oben bauen. Dabei setzt er, eben wie beim Lego, Stein auf Stein. Die unterschiedlichen Steine sind in der Hauptsache Büro- oder Wohneinheiten. Büros werden vermietet, Wohnungen verkauft. Außerdem gibt es Hotelzimmer, Restaurants, Kinos, Shops, Lobbys – kurz: alles, was zu einem echten Wolkenkratzer gehört. Dann werden noch Mieten und Verkaufspreise festgelegt, und das Leben im Tower kann beginnen.



SimTower: Das Gameplay hätte durchaus besser sein können

Stehen die ersten paar Lego-Etagen, kommen auch gleich neue Bewohner und fangen an, das Gebäude zu bevölkern. Um sie von der Lobby in die höheren Stockwerke zu kriegen, braucht man unbedingt Fahrstühle. Und damit findet der Spieler seine Hauptaufgabe. Das Management der Fahrstühle ist die primäre Knobelei im Spiel. Für je-



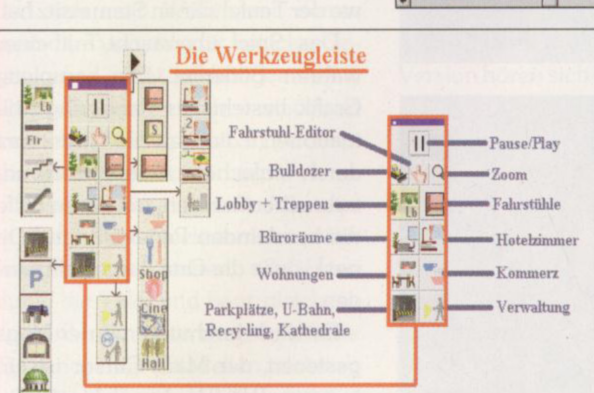
Wichtigstes Element im Spiel ist das Fahrstuhlmanagement

Rundendrehen im Lift

Nachdem ich mich endlich auf 100 Stockwerke hochgearbeitet und einen lahmen Finger vom ewigen Mausklicken hatte, mußte ich mich fragen, ob ein Lego-Baukasten nicht wesentlich spaßiger ist. Einziger Lichtblick ist das Fahrstuhlmanagement, was das Spiel aber auch nicht rausreißen kann. Viele Stunden Langeweile sind mit "Sim Tower" nahezu vorprogrammiert. Obwohl ich das Teil mehrere Tage im Test hatte, bin ich nicht über drei Sterne hinausgekommen. Für den vierten ist nämlich vorher der Besuch eines V.I.P.s angesagt, der ließ sich aber einfach nicht blicken. Genausowenig gab es die im Handbuch erwähnten Ereignisse wie Feuer oder Bombendrohungen.
"Sim Tower" bleibt ein schwaches Spiel, von dem sich einige Leute bestimmt mehr versprochen hatten. Und unter uns: Man hätte da ohne weiteres mehr draus machen können. *Marcus*



den Lift können eigene Service-Routinen programmiert werden. Man richtet die Pläne an Wochentagen, -enden und nach der Tageszeit aus. Um die Bewohner möglichst schnell und ohne Verzögerung zum Ziel zu bringen, müssen Expreßfahrstühle und normale Lifts so gesteuert werden, daß keine Wartezeiten entstehen. Warten die Bewohner zu lange, dann werden sie gestreßt und überlegen sich, ob sie nicht lieber aus dem Haus ausziehen.

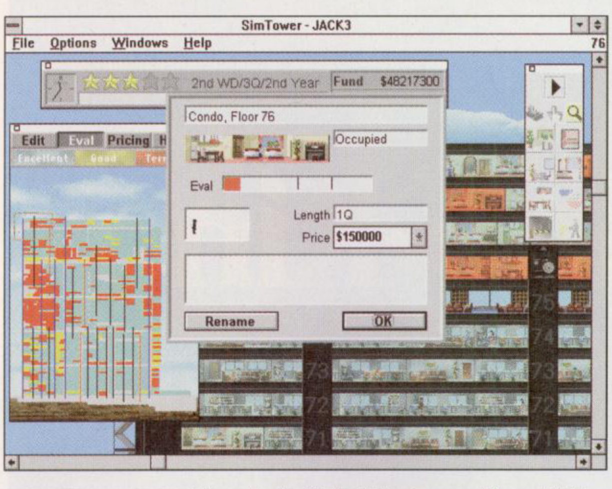




Die Toolbar: Viele Funktionen sind erst mit zwei oder mehr verliehenen Sternen verfügbar

Hat man die Sache halbwegs im Griff und erfüllt bestimmte Kriterien hinsichtlich der Bewohnerzahl, der Sicherheitsdienste und Hotelzimmer etc., bekommt man für sein Haus einen Stern, wie ihn auch echte Hotels bekommen. Bis zu fünf Sterne sind möglich. Ist man schließlich so weit und hat alle Sterne, dann darf man sich eine Kathedrale als Spitze auf das Dach setzen und hat so auch das letzte der etwas fadenscheinigen Ziele erreicht.

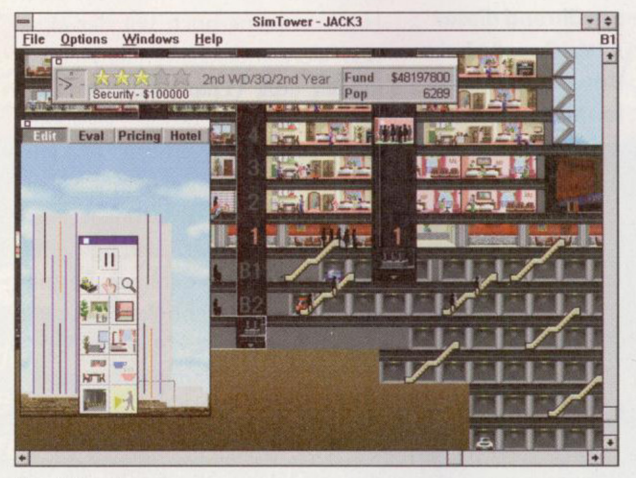
Gespielt wird über vier Hauptfenster. Das eine zeigt den Tower in einer Schnittzeichnung, ein anderes bringt die Komplettübersicht im verkleinerten Maßstab, und das Message-Fenster bringt alle aktuellen Infos wie Zeit, aktuelle Ereignisse und das Budget ins Blickfeld. Das wichtigste Fenster ist aber das Toolkit, mit dem man sich, ähnlich wie bei einem Grafikprogramm, die Bausteine für den Tower auswählen darf.



Jede Einheit kann per Mausklick genau unter die Lupe genommen werden

Unterm Strich bleibt eines der enttäuschendsten Programme von Maxis. Zwar ist es immer noch Durchschnitt, aber das echte Spielfieber wie zum Beispiel bei "Sim City 2000" bleibt einfach aus. Grafisch zeigen sich selbst auf halbwegs schnellen Rechnern Scrollingprobleme, und der Sound ist eher ein nervtötendes Quietschen und Rumpeln, das gelegentlich durch das obligatorische Fahrstuhl-"Bing" unterbrochen wird. ❑

cus



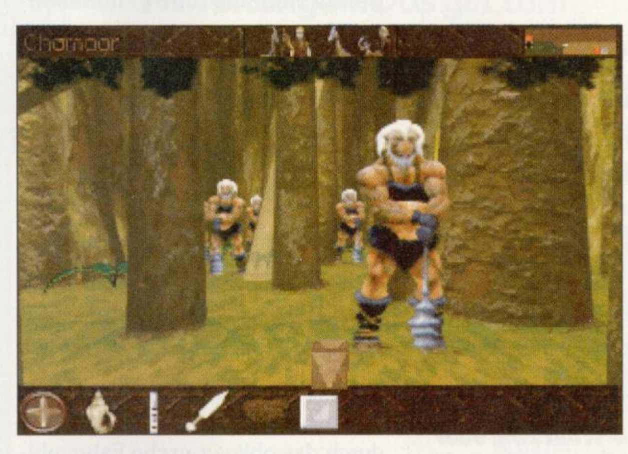
Auch Parkraum muß für die Bewohner geschaffen werden



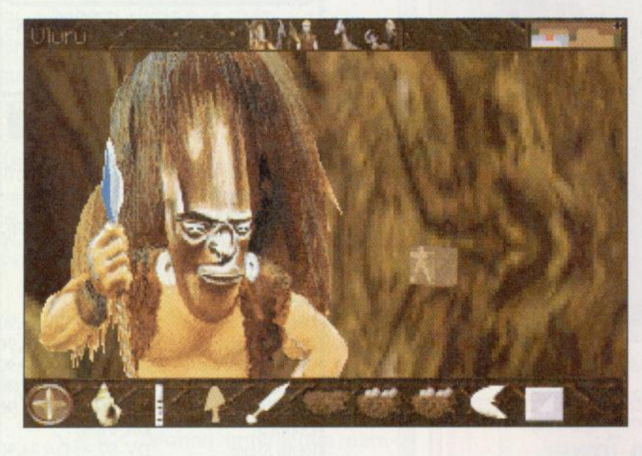
Dino-Kino

SPIELFELD

Geschichten, die mit "Es war einmal vor langer Zeit ..." anfangen, haben einen unglaublich niedrigen Wahrheitsgehalt. Sie sind aber wesentlich schöner als die Märchen, die mit "Wählt uns, wir machen alles besser ..." beginnen. Siehe z.B. LOST EDEN, eine Dino-Mär von Cryo.



Dieser freundliche Herr sorgt sich um seinen Stamm ...



... während dieser nette Geselle beim Bauen der Zitadellen hilft

Vor langer, langer Zeit, als die Seen noch klar waren, das Ozonloch noch "Ozongefüllt" hieß und Politiker durch geistige *und* physische Abwesenheit glänzten, bestand eine dicke Freundschaft zwischen Menschen und Dinosauriern. Leider allerdings nicht zwischen allen, ausgenommen waren nämlich die Raufburschen der Gattung Tyrannosaurus Rex. Da diese in ihrer Mord- und Freßlust weder vor dem Homo sapiens noch vor der eigenen Verwandtschaft haltmachten, kamen die Pflanzendinos zum Schluß, daß nur große Festungen (die "Zitadellen") Menschen und Echsen vor den raubgierigen Zeitgenossen schützen könnten. Also wurden unter der Leitung eines Menschenkönigs derartige Festungen erbaut; der Schöpfer erhielt zur Ehre den Beinamen "Architekt".

Ein Sohn des Baumeisters war jedoch ein schlimmer Finger. Er kündigte den Dinos die Freundschaft und versklavte sie, worauf sie ihn treffsicher mit "Versklaver" betitelten. Der Mistkerl zerstörte die Zitadellen und isolierte die Menschen von den Dinos. Nur eine Zitadelle blieb übrig, nun bevölkert vom Enkel des "Architekten", einem traurigen und ratlosen König, sowie von dessen Sohn mit Namen Adam. Der wiederum war ein potentieller T-Rex-Killer – also der einzige, der den Frieden zwischen Dinos und Menschen wiederherstellen konnte.

Cryos Story vom Prinzen Adam, der das Geheimnis des Zitadellenbaus wiederentdeckt, ist der Auftakt zu einer phantastischen Bilderstory in Form eines Rollenspiel-Adventures namens **Lost Eden**. Spieler übernehmen die Prinzenrolle im Wortsinn und versuchen mit Hilfe von verschiedenen Gefährten erstens, die Zitadellen neu zu erbauen, und zweitens, den Ober-Tyranno Moorkus Rex dorthin zu schicken, wo der Teufel seinen Stammsitz hat.

Das Spiel überrascht mit einer wahren Bilderflut. Die komplette Grafik besteht aus Rendering-Animationen, die jeweils nur kurz durch einfachere Animationen unterbrochen werden, mit deren Hilfe die handelnden Personen (und Dinos) sowie die Orte dargestellt werden.

Es wird durchweg mit der Maus gesteuert, der Maus-Cursor ist ein brauner Würfel, der sich ständig dreht. Kann man in eine bestimmte Richtung gehen, dann erscheint ein Pfeil auf dem Würfel, der in die entsprechende Richtung zeigt. Ein kurzer Klick reicht, um die gezeigte Richtung einzuschlagen. Sieht man einen Gegenstand, dann erscheint eine stilisierte Hand, erblickt man einen Gefährten oder ein anderes Lebewesen, so erscheint das Abbild eines Menschen.

Der Weg zu Moorkus Rex ist nicht leicht. Zwar bekommt man zu

Dino-Mania

Irgendwas muß dran sein an der Faszination der Dinosaurier. Sonst würden Stories wie die von Lost Eden wohl kaum entstehen, denn weder Zeitraum, Dinos noch handelnde Personen passen geschichtlich zueinander. Doch Grafik und Musik machen den unlogischen Handlungsrahmen wieder wett.

Noch ein Tip: Ganz zu Anfang findet man den Thronsaal, in dem man leicht nach links geht und vor dem Schutzschild stehenbleibt. Wird der Schild deaktiviert (nach vorne klicken), geht es hinab in die Kellergewölbe. Nun geradeaus halten und durch das Gewölbe hindurch (rechts und links sind Eingänge!). Dann kommt man zum König. *Jürgen*

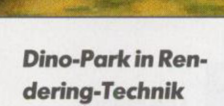
Anfang viele Hinweise, aber die werden im gleichen Maße zur Rarität, in dem man dem Ziel näherkommt.

Das Ziel besteht aus zwei Teilen: Die Zitadellen müssen erbaut werden, und man muß eine Waffe finden, mit der Moorkus Rex besiegt werden kann. Doch Vorsicht: Es finden sich auch Waffen, mit denen man die Tyrannos nur zurückschlagen, aber nicht umbringen kann. Und die greifen dann wiederum vermehrt die Zitadellen an; es droht die abermalige Zerstörung.

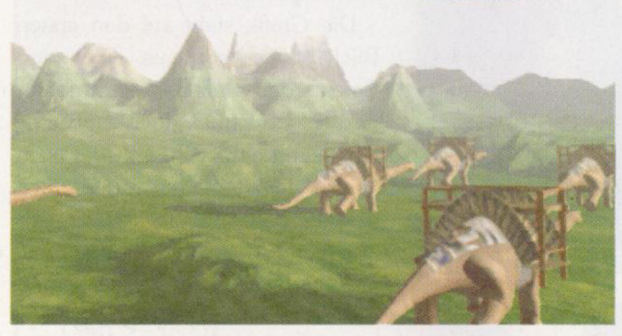
Lost Eden ist ein Grafik-Adventure mit Strategieelementen. Man wandert mit seinen Gefährten durch die Täler und baut, gleichzeitig muß man dafür sorgen, daß die Tyrannos den Zitadellen nicht zu nahe kommen und daß man selbst die ultimative Waffe findet. Man sollte häufiger seine Gefährten (die seltsamsten Figuren) befragen, auch ein verstorbener Dino-Onkel in einer Muschel hilft ab und zu.

Der Soundtrack paßt ausgezeichnet zum Spiel. Irgendwie klingen die leicht dancefloor-angehauchten Stücke nach der Musik von Enigma und geben dem Spiel einen mystischen Touch. Allerdings ist nicht alles in Cryos Dino-Epos so gut gelungen: Die Synchronsprecher der deutschen Version hören sich z.B. allzu gestelzt an. Trotzdem ist das ganze sehens- und spielenswert. Lost Eden zeigt, wie Grafik-Adventures in Zukunft wohl aussehen werden – noch mehr Bild, noch mehr Bewegung, ohne daß das zu Lasten der Spielfreude geht. ❑

jb



Dino-Park in Rendering-Technik



Die Brontosaurier sind willige Hilfskräfte



Lost Eden

Wertung:

Grafik:

Sound: (Musik)

Hersteller: Cryo,
Preis: 129,95 DM

Ein gutes Spiel mit traumhafter Grafik

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Fußball-Games gibt es wie Sand am Meer. Häufig erschöpft sich der Fußballteil im Managen eines Vereins. Nicht so bei ACTION SOCCER: Dort geht es hart zur Sache.

Ecke, Flanke und vorbei!



Die Menüs zur Auswahl der Spieloptionen ...

... entbehren nicht einer gewissen Komik

Ubi-Soft hat sich eines der Themen angenommen, die gerade in Deutschland ganz oben auf der Liste der Freizeitbeschäftigungen stehen: Fußball. Nun ist es eine Sache, den Massen von Games nachzueifern, die vor allem das Thema "Wie bringe ich einen Verein finanziell unter die Erde" breittreten. Eine andere ist es, aus dem Thema Fußball ein rasantes Action-Spiel zu machen.

Ubis **Action Soccer** ist ein neuer Versuch, der voll auf Rasanz geht.

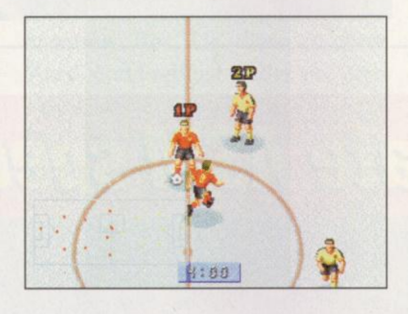
Drei Männer im Schnee





Ähnlich wie bei den Vorgängern treten zwei Mannschaften (oder mehrere im Turnier) gegeneinander an und bolzen, was das Zeug hält. Wer mit mehreren Freunden spielen will, kommt schon mal voll auf seine Kosten.

Die Grafik sieht auf den ersten Blick etwas grob aus. Zwar sind Spieler und Ball in annehmbarer Größe gezeichnet, doch muß eine Auflösung von 320 x 200 Pixeln zur Darstellung herhalten. Die Überraschung kommt im Spiel: Tritte und Schüsse sowie die Abfangaktionen der ballführenden Gegner



sind derart gut gelungen, daß man sich tatsächlich fragt, wie die Programmierer das geschafft haben. Außerdem gibt's eine Menge Humor im Spiel: Nein, nicht die seltsamen Mannschaftsnamen sind gemeint, sondern die zahlreichen kleinen Gags am Rande, wie Lambada tanzende Spieler. Da bekommt der Torwart nach dem dritten Volltreffer schon mal eine Flasche an den Kopf. Und dann versucht er auch noch, sie zurückzutreten und verbiegt sich den Zeh.

Auch Zwischensequenzen mit Trainern und Schiedsrichtern sind eher auf die Sparte Humor ausgelegt. Doch man darf sich nicht täuschen. Action Soccer ist trotzdem auch ein ernsthaftes Fußballspiel, das jedes Quentchen Aufmerksamkeit des Spielers erfordert, wenn man die eigene Mannschaft zum Sieg führen will. Bei den Optionen lassen sich neben Sound und Musik noch Wetterbedingungen eingeben. Neben Sonnenschein und Dunkelheit gibt es Regen und Schnee, und den herrschenden Verhältnissen entsprechend agieren die Spieler. Zur begleitenden CD-Musik gesellen sich noch live gesprochene Sportreportagen auf Audiospuren inklusive Stadiongegröle.

Action Soccer wird zum Teil auf die Festplatte installiert. Es benötigt ca. 5 MB freien Speicherplatz. Leider gibt es bei der Soundinstallation ein paar Probleme, denn das Programm versucht, intern eine vorhandene SoundBlaster-Karte oder -Emulation zu finden. Bei der einen oder anderen exotischen Karte kann es deshalb passieren, daß wenigstens die Lautstärke- und Klangeinstellungen nicht den Erwartungen entsprechen und die komischen Kommentare unverständlich bleiben.

Ansonsten kann Action Soccer durchaus überzeugen. Es hat zwar keine Hitqualitäten, aber für vergnügliche Nachmittage ist gesorgt – vorausgesetzt, man spielt mit einem oder mehreren Joysticks. Denn per Tastatur ist schon der einfache Querpaß ein echter Kunstschuß ... ❑

jb

'n Abend allerseits!

Ubi Soft nimmt Anlauf und flankt ein scharf geschossenes "Action Soccer" in die Mitte des Strafraums. Einige Sekunden lang kommen Spieler und Redakteure ins Taumeln, die Chance ist da – doch in der Ausführung werden Schwächen deutlich, die einen Meisterschuß verhindern.
Klartext: Grafik und Sound sowie das Gameplay machen Action Soccer zu einem Spiel, das sicherlich zu den besseren Vertretern des Sport-Genres gerechnet werden darf. Andererseits fehlen zum Hit vernünftige Möglichkeiten zur selbstbestimmten Mannschaftsaufstellung, richtige Ligen oder Meisterschaften. Und in der uns vorliegenden Version kam es schon mal vor, daß sich das Programm aufgrund von Problemen mit der Grafik- und Soundkarte sang- und klanglos vom Bildschirm verabschiedete. Mein Tip: Erst selbst schauen, dann kaufen.

Jürgen



Gibt es etwas Härteres als Kung Fu, Karate oder Kickboxen? Ja, Eishockey: Da ist sozusagen alles drin, was die genannten Sportarten auszeichnet. Und ganz nebenbei geht's darum, mit seltsam krummen Prügeln einen Gummitaler ins gegnerische Tor zu befördern.

Check dem Body

Sportspiele sind nicht unbedingt mein Ding. Nicht, daß ich sie nicht reizvoll fände, aber im tatsächlichen Spiel stelle ich immer wieder fest, daß ich für Erfolgserlebnisse bei dieser Art schneller Action wohl zu alt bin. Und dann noch Eishockey: Schon im Fernsehen gelingt es mir nicht, den Puck zu sehen!

"Brett Hull Hockey 95" hat mich trotzdem für ein paar Tage gefesselt. Wunderbar umgesetzt ist die Atmosphäre eines Eishockey-Matches, und die kommentierende Berichterstattung des amerikanischen Reporters Al Michaels ist so gut gestaltet, daß die ständige Wiederholung der Floskeln nie unangenehm auffällt. Das und die vielen Optionen würden "Hockey 95" zum wohlfeilen Spiel machen, wenn – ja wenn nicht ein paar unüberwindliche Schwierigkeiten bei Konfiguration und Steuerung vieles kaputtmachen würden. Und so ging mir nach anfänglicher Euphorie doch schnell der Spielspaß verloren. Schade!

Stefan

Guck, da kommt ein Puck

Accolades jüngste Interpretation der Eiszeit nennt sich **Brett Hull Hockey 95**: Wieder einmal hat einer bekanntesten Eishockeyspieler die Patenschaft für ein Sportspiel übernommen. "Hockey 95" ist in der Tat eine sehr realistische Umsetzung des harten Sportes auf dem Eis. Außerdem enthält das Spiel alle aktuellen Daten fast aller bekannten Mannschaften und Ligen des amerikanischen Kontinents. Wer also durchhält, darf sich durch alle 84 Spiele einer Saison hangeln.

Obwohl sich die Mannschaften sehr wohl durch Umstellungen beeinflussen lassen, liegt der Schwerpunkt des Spiels eindeutig auf der Action-Seite. Man spielt entweder gegen den Computer oder gegen einen Mitspieler um Tore und Punkte. Das Spiel lehnt sich entweder vollständig an die Regeln des "echten" Eishockey an, oder wird zum Vorteil von Einsteigern mit vereinfachten Einstellungen gespielt. Soweit zum "Soll", kommen wir zum "Haben". Es gibt nämlich einiges an der Realisation auszusetzen, und zwar von der technischen Seite her. Da wäre zuerst einmal die Steuerung. Zwar kann man die Tastatur benutzen, diese läßt sich jedoch von den vorgegebenen Tasten abbringen. Bekommt im Zweispielermodus nur einer einen Joystick, wird der Tastaturspieler deutlich benachteiligt. Und ob das Anmelden zweier Sticks klappt, ist Glückssache; zumindest im Test gab's gelegentlich Probleme.

Die Grafik des Spiels geht in Ordnung: Spieler und Puck sind nicht nur gut zu erkennen, sondern auch die Animation ist gelungen. Trotzdem haben die Entwickler wohl bei der Verteilung der Ressourcen nicht aufgepaßt, denn was auf einem Pentium mit 90 MHz noch ordentlich funktioniert, ruckelt schon auf einem 486/50 zum Steinerweichen. Bemühungen um eine geeignete Konfiguration konnten da nicht weiterhelfen. Überhaupt kann die Einrichtung mangels geeigneter Unterstützung durch das Programm ein echtes Problem sein. Ein Probespiel vor der Anschaffung ist deshalb dringend anzuraten. ❑

jb



Meistens gewinnen die anderen, weil die eigenen Spieler am Ruckelfieber leiden

Das Treffen des Pucks ist trotz guter Grafik eher Glückssache



Ist das Schadenfreude im Blick von Brett Hull?



Die Mannschaftsaufstellung und ...



... die dazu gehörigen Optionen



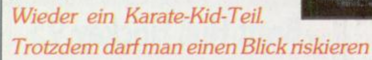
Veras Flimmerkiste

Eines der amerikanischen Abziehbilder, die immer wieder durch Werbung und Fernsehen verbreitet werden, besteht praktisch aus drei Wörtern: "Die amerikanische Familie". Meistens mehr als vier Kinder, ein Hund, ein trotteliger Hausherr und eine gütige Mutter, die alles zusammenhält – kurzum das Idealbild von Kitsch und Konsum. **Die Brady Familie** (UIP/Paramount) entstand nach einer Erfolgsserie der sechziger Jahre, wobei sich die Familienmitglieder seither kaum verändert haben. Zwar wurden neue Schauspieler verpflichtet, doch umgibt sich diese Fernsehfamilie mit dem Flair der Flower-Power-Zeit, was in den 90ern zu diversen komischen Situationen führen kann. Die Bradys müssen sich gegen einen Immobilienspekulanten zur Wehr setzen, sich mit spießigen Nachbarn herumärgern und bei einem Song-Festival den ersten Preis machen. Wie und ob das gelingt, zeigt der Film in amüsanter Weise.



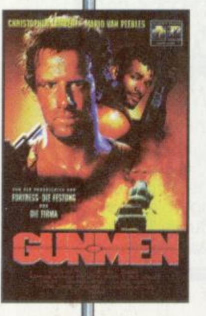
Familienfilm ohne Altersbeschränkung, wirkt irgendwie ein bißchen bieder

Neu auf Video erschienen ist **The Next Karate Kid** (Columbia Tristar Home Video). Diesmal gibt Altkämpe "Pat" Morita einer jungen Dame Tips, wie man bösen Buben die Ohren am besten nach hinten verbiegt. Karate-Meister Miyagi (Morita) nimmt eine schwierige Göre bei sich auf, die von ihren Mitschülern drangsaliert wird. Als sie wieder mal genervt zu ihm kommt und um Hilfe bittet, bildet er sie zur Meisterkämpferin aus. Leider geht dabei nicht alles ganz glatt ...



Wieder ein Karate-Kid-Teil. Trotzdem darf man einen Blick riskieren

Seit *Highlander*-Zeiten hat sich Christopher Lambert meistens in irgendwelchen Action-Filmen getummelt. *Fortress – Die Festung* gehört zu den bekanntesten. Und in **Gunmen** (Columbia Tristar Home Video) jagt er zusammen mit dem Schauspielerkollegen Mario Van Peebles Drogengangster im Dschungel. Was an qualifizierter Schauspielerei fehlt, wird effektiv mit Action wettgemacht.



Irgendwie tumbes Gut/Böse-Abenteuer, nur für Fans

Hordentrieb

Burgbesitzern bleibt auch nichts erspart. Ständig zieht es in den Dingern, die Heiz- und Nebenkosten fressen die Schatzkammern leer, und andauernd liegt man im Clinch mit den Nachbarn. Wie sich ein Burgherr erfolgreich gegen plündernde und brandschatzende Horden verteidigt, kann man bei DOMINUS selbst ausprobieren.



Nicht sehr vertrauenerweckend, die Generäle

Das Königreich ist viereckig

Wie hießen noch gleich die Strategierenner des letzten Jahres? *UFO* und *Warcraft*? Hmm, wenn man aus jedem dieser beiden Titel die wichtigen Elemente nimmt und zu einem neuen Spiel verquirlt, dann müßte doch eigentlich ein weiterer Tophit herauskommen.

Landfriedensbruch

Nicht unbedingt, wie **Dominus** beweist. Als Besitzer einer Burg mit kleinem Königreich soll man sich in diesem Spiel gegen angreifende Horden verteidigen. Das Spiel beginnt mit einem schachbrettartig angelegten Spielraster, in dessen Mitte sich die Burg befindet. In jedes der die Burg umgebenden Felder kann sich der Spieler hineinzoomen und auf die aus UFO bekannte isometrische Ansicht umschalten. Zunächst einmal gibt es da nicht viel zu sehen. Nach einer Weile jedoch dringen von ´allen Seiten kleine Angreifertrupps aus den Burgen der Nachbarschaft vor. Die Aggressoren haben nichts Gutes im Sinn. Immer näher kommen sie den heimischen Hallen in der Bildschirmmitte und plündern dabei, was auf ihrem Weg liegt. Als Burgherr läßt man sich so was nicht gerne gefallen; es müssen dringend Gegen-

Burgherr hat's schwer

Was eigentlich ein tolles Spiel hätte werden können, enttäuscht ziemlich. Die isometrische Ansicht mit mehreren Zoomstufen ist mehr als grafischer Gag anzusehen, denn eigentlich behindert sie den Spielfluß. Besteht man dennoch ein Level, dann fängt das Spiel von vorne an. Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich durch Gegner, die in noch höherer Zahl über das gebeutelte Königreich herfallen. Das nervt ohne Ende, und spätestens nach dem dritten von sieben Levels hat man die Nase vom Burgherrenleben voll und wünscht sich wieder zurück in die gemütliche 2-Zimmer-Mietwohnung. Obwohl Dominus eine ganze Menge guter Ideen in sich vereinigt, macht das Spiel keinen Spaß. Auch die ansehnliche Grafik kann nichts retten.

Thomas



Monsterplage im Dorf

Die letzte Bastion wird auch verteidigt

maßnahmen eingeleitet werden. Dazu versammelt man seine Generäle im Burgplenum und konferiert, wie man der Situation mächtig wird. Insgesamt vier Generäle mit jeweils einer ganzen Truppe von Monstern werden mit diversen Aufgaben bedacht.

Da geht es zum Beispiel um Materialbeschaffung. Bevor die feindlichen Horden herumliegende Goodies einsacken können, sollen diese in Sicherheit gebracht werden. Aus



Der Burgherr selbst mischt mit

den herbeigeschafften Materialien lassen sich Fallen entwickeln, die von Monstersklaven vervielfältigt und in bedrohten Sektoren versteckt werden können. Auch lassen sich Soldatentrupps in besetzte Gebiete schicken, wo sie dann automatisch den Kampf aufnehmen.

Schafft man es, einen Angreifer gefangenzunehmen, dann kann der in der burgeigenen Folterkammer verhört werden. So lassen sich Hinweise auf bevorstehende Angriffe ergattern. Im Alchimistenkämmerchen der Burg lassen sich aus eigenen Monstern und Gefangenen völlig neue Truppentypen zusammensetzen. Dabei ist Echtzeit-Action im Warcraft-Stil angesagt. Spätestens im dritten Level greifen die Gegner so zahlreich an, daß Hektik ausbricht und man am besten auf einem Zettel mitschreibt, an welchen Ecken der Welt man gerade eine Schlacht führt.

Streßsyndrom

Tatsächlich scheint die Arbeit eines Burgherren der eines Redakteurs kurz vor Redaktionsschluß zu gleichen. Die zahlreichen Möglichkeiten zum taktischen Vorgehen sind kaum auszunutzen, weil die Feinde so zahlreich erscheinen, daß man schon mit dem Hin- und Herschalten zwischen den einzelnen Sektoren voll ausgelastet ist. Allzu leicht verliert man den Überblick und weiß nicht mehr, wo sich gerade Armeen herumtreiben, was aus den Spionagetrupps geworden ist, welcher General wie viele Truppen hat und wo überall man Fallen aufgestellt hat. ❑

tom





Auf geht's, Jungs!



Auf die Schippe genommen

Ein Joystick der besonderen Art

Mit **Kids on Site** hatte das amerikanische Softwarehaus Digital Pictures eine blendende Idee. Die Überlegung hinter dem ungewöhnlichen Programm: Lassen wir doch mal Kinder ans Steuer von Baumaschinen, damit sie einen lebensechten Eindruck von der Arbeit und den schicken Maschinen bekommen. Gesagt, getan. Ein Filmteam wurde losgeschickt, um das nötige Videomaterial zu besorgen, und schon ging es an die Umsetzung auf CD.

Das Ergebnis kann sich rein optisch sehen lassen. Mit vier Traummaschinen darf man Chaos auf einer echten Baustelle verbreiten: Bulldozer, Dampfwalze, Bagger und Abrißbirne warten darauf, über Stock und Stein gejagt zu werden. Eine nette junge Dame, die auch selber mal kräftig in die Hände spuckt und die Schaufel schwingt, erklärt, wie es geht. Und dann kommen zwei ziemlich schräge Typen ins Spiel, die schrille Sprüche und slapstickmäßigen Klamauk verbreiten.

Gebäude effektvoll in die Luft jagen. So gut sich das anhört, es ist nicht alles Gold was glänzt. Und so muß man ganz klar sagen, daß schicke Soundeffekte, kesse Sprüche und witzige Videoclips nun mal nicht alles ist – Gameplay heißt das Zauberwort, und das ist hier ziemlich dünn. Da helfen auch die wirklich schrillen Bauarbeiter nicht, die nach bester Baustellenart mehr frühstücken als malochen. In einen Hit verwandeln auch solche guten Einfälle ein



Auch Pausen müssen sein

schwaches Game nicht mehr (selbst wenn man es wohlwollend unter dem Begriff "Activity" laufen läßt). Einen großen Vorteil hat das Pro-

Wer baggert so spät ...

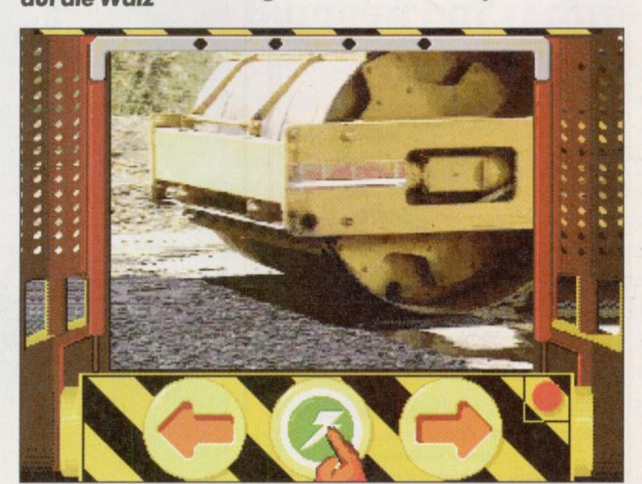
Sie sind groß, gelb, machen unheimlich viel Lärm und bringen die gesamte Nachbarschaft zum Erzittern: Baumaschinen in voller Aktion. Die Wahrscheinlichkeit, selbst mal am Steuer eines solchen Giganten zu sitzen, ist verschwindend gering – wenn man nicht gerade das neue Programm von Digital Pictures im Rechner hat.

Aber das ist noch immer nicht alles. Wenn man die gestellten Aufgaben richtig erfüllt, bekommt man einen geschmückten Führerschein für das bestandene Gerät ans Hauptmenü geheftet. Und ist man endlich perfekter Baustellenchaot, darf man zu guter Letzt noch ein paar hübsche

gramm jedoch: Es sind keine umständlichen Installationen nötig (nur bei der Soundkarte kann es Probleme geben, die per Hand behoben werden müssen), und schon kann man ohne Umschweife die Baustelle in Schutt und Asche legen. ❑

ah

Und jetzt geht's auf die Walz'







Perfekte 3D-Grafiken in dieser Mischung aus Arcade, Rennsim, Flugsim und Kampfspiel

Abgefahren

Nicht erst seit "Magic Carpet" wissen sowohl Spielefreaks als auch die Kollegen der schreibenden Zunft, daß die Firma Bullfrog eine der ersten Adressen in Sachen gute Spiele ist. Nun kündigt das Label mit HI-OCTANE eine Kampf- und Rennsimulation an, die natürlich noch beweisen muß, was sie tatsächlich bringen wird.



SPIELFELD

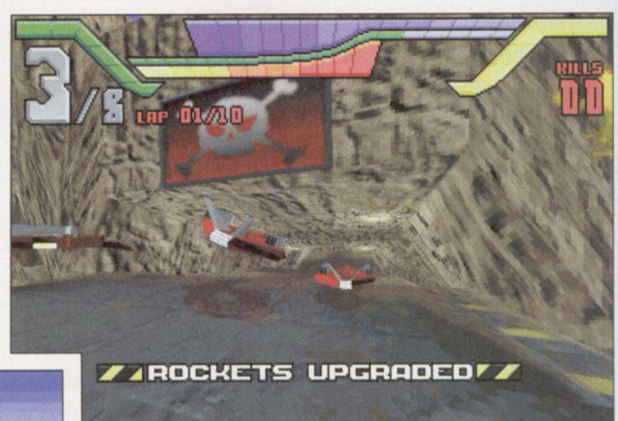
Die E3-Spielemesse in Los Angeles bot kürzlich einen der besten Plätze, um Neuerscheinungen in Sachen PC-Unterhaltung geschickt zu präsentieren. So lud auch Cathy Campos, die Pressesprecherin der Firma Bullfrog, zur Vorstellung von **Hi-Octane** ein. Erste Eindrücke lassen hoffen, daß Bullfrog zum wiederholten Male einen Hit landen wird.



Sieht fast aus wie eine eingebaute Stalinorgel



Das könnte ein Treffer sein



Die Raketen sind zum Abschuß bereit

Im Spiel begibt man sich auf direktem Weg ins 21. Jahrhundert. Normale Autos, wie sie heute die Straßen befahren, sind längst Vergangenheit. Und überhaupt ist die Lage der Welt in jeder Beziehung ziemlich trostlos. Die Häuserschluchten der Großstadt sind grau und trist, Hoffnung keimt nur noch am Rande auf. Nur noch auf den Straßen ist die große Freiheit; Unterhaltung gibt's – wenn überhaupt – nur auf dem grauen Asphalt.

Besonders beliebt sind Rennen, genauer gesagt: Hov-Car-Rennen. Mit Veranstaltungen wie der Formel 1 haben die allerdings fast gar nichts gemein. Es geht nur um eins: ums nackte Überleben.

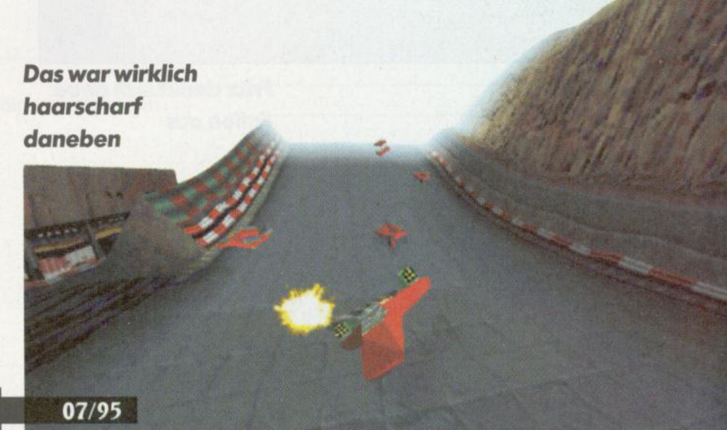
Mit einem von sechs angebotenen Hov-Cars brettert man durch die Straßen der Stadt, durch Einöden oder Wüsten. Am Steuer der gepanzerten Fahrzeuge geht's mit mehr als 600 km/h durch die Gegend, und mit allen zur Verfügung stehenden Waffen muß man sich der kampflustigen Gegner erwehren.

Wie man es von guten 3D-Kampf- und Fahrsimulationen erwartet, liegen natürlich eine Menge nützlicher Extras herum und können eingesammelt werden. Das ganze ist besonders in der SVGA-Auflösung fantastisch anzuschauen. Besonders interessant ist auch ein 12-Spieler-Modus, der ein heißes Match gegeneinander im Netz erlaubt.

Wahrscheinlich wird schon in der nächsten Ausgabe Genaues über Hi-Octane zu berichten sein. Man darf gespannt sein, ob das Programm hält, was die Präsentation versprach. ❑

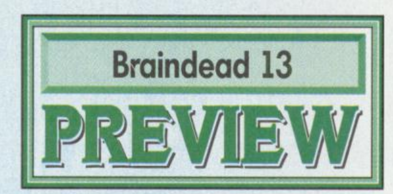
vb

Das war wirklich haarscharf daneben





Wie der Redakteur kurz vor Redaktionsschluß



Komm, Fritz

Abkupfern kann jeder! Wenn ein Spielprinzip aber übernommen und um einiges verbessert wird, dann kann mehr als eine Kopie dabei herausspringen. BRAINDEAD 13 von Readysoft/Empire könnte ein entsprechendes Beispiel werden.



Bizarre Räume, geheimnisvolle Türen – es wird gruselig bei Braindead 13

Bei dem Titel **Braindead 13** mag manch einer an die (fast) gleichnamige Splatter-Filmparodie von Peter Jackson denken. Aber weit gefehlt! Hätten die Entwickler von Readysoft/Empire diesem Spiel den Titel "Improved Dragon's Lair" gegeben, würde das den Nagel auf den Kopf treffen.

Daß man sich eines Klassikers bedient hat, wird nicht einmal bestritten – im Gegenteil. "Wir alle haben Dragon's Lair und Space Ace nächtelang gezockt, aber das dauernde Sterben, der lineare Spielablauf und immer wieder die gleichen Bilder nervten mit der Zeit", erklärte Empires Pressesprecher Nick Walkland während der Computerspielemesse ECTS.

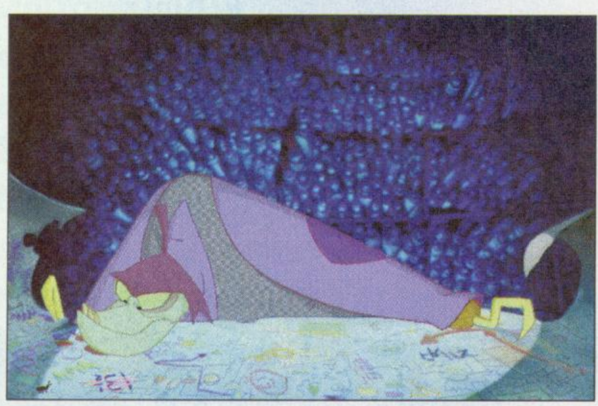
Was diese Punkte angeht, wird Braindead 13 deutlich anders sein als das Vorbild. Nunmehr hat man die freie Wahl der Handlungsorte, entscheidet selbst, in welche Richtung man laufen will, und besitzt unendlich viele Leben! Spieler verkörpern den jungen Computerservicetechniker Lance, der eines Nachts ins Schloß eines gewissen Dr. Neurosis gerufen wird. Zu dumm, daß der Held bei seiner Reparaturarbeit von einem unschönen Vorhaben des Schloßbesitzers erfährt. Der will nämlich die Welt erobern, und damit Lance es nicht weitererzählt, ruft der Doc das Faktotum Fritz auf den Plan, einen höchst unliebsamen Gegner.

Die einzige Möglichkeit, mit dem Leben davonzukommen, besteht in der Zerstörung aller im Schloß befindlichen Computerterminals. Das allerdings ist leichter gesagt als getan, denn der Weg ist mit zahlreichen Fallen gespickt ...

Bunt und witzig

Wie beim Vorbild Dragon's Lair gibt es einige spektakuläre Sterbeszenen, die aber keineswegs als brutal oder jugendgefährdend bezeichnet werden können. So gelangt Lance beispielsweise an eine Wegekreuzung, nimmt prompt die falsche Abzweigung, wird aus dem Bild "herausgezogen", und kurz darauf sieht man einen Riesenfrosch, der rülpsend Lances Käppi ausspuckt. Vor allem die handgezeichneten Animationen im Stil der guten alten Warner- und Disney-Comics zeichnen das Spiel aus, dessen Originalversion in England bereits seit Anfang Mai verkauft wird. Hierzulande könnte es dagegen mit dem Release noch etwas dauern, denn das kanadische Programmiererteam Readysoft möchte sicherstellen, daß eine angepaßte Fassung auch tatsächlich korrekt funktioniert. ❑

kate



Fritz denkt sich neue Fallen aus

Dirk, Fritz und Co.

Der Oldie Dragon's Lair hatte ein für frühere (C-64-)Zeiten neues Spielprinzip: Ein Comic lief ab, der Spieler mußte im richtigen Moment den Joystick in eine bestimmte Richtung drücken, und schon kam Held Dirk ein Stück weiter – oder endete z.B. im Würgegriff einer Seeschlange. Wieder von sich reden machte das Spiel, als es via Laserdisk fürs LDG auf den Markt kam, für ein CD-System, das sich trotz großen Aufwands nicht so recht durchsetzen konnte.

Daß Readysoft sich des Klassikers und seines direkten Nachfolgers Space Ace annahm und genau die Punkte änderte, die von fast allen Fans bemängelt wurden, gefällt mir altem Dragon's-Lair-Dauerzocker natürlich sehr. Während der ECTS hatte ich Gelegenheit, Lance und Fritz in Aktion zu sehen – und ich kann ruhigen Gewissens behaupten, daß Braindead 13 das Zeug dafür hat, Empires bislang größter Erfolg zu werden.

Klaus



Mit der Nase im Wind

PC Spiel-Umfrage

Was wir schon immer über Euch wissen wollten, wagen wir nun zu fragen! Vier Ausgaben der PC Spiel hat es bereits gegeben, die vorliegende ist die fünfte – genug Material für Euch, um Euch ein ziemlich umfassendes Bild von uns und unserer Arbeit zu machen. Andersherum ist es etwas schwieriger. Ob wir Euch mit unserem Magazin tatsächlich das bieten, was Ihr erwartet, das können wir nur vermuten. Also frisch von der Leber weg: Sagt uns Eure Meinung!

Damit Euch das etwas leichter fällt, haben wir den folgenden Fragebogen ausgearbeitet. Wir würden uns freuen, wenn Ihr Euch die Zeit nehmt und ihn sorgfältig ausfüllt. Unter allen Einsendern, die den Fragebogen bis zum **12. Juli 1995** (Datum des Poststempels) ausgefüllt an den Tronic-Verlag zurücksenden, verlosen wir **10 Jahresabonnements der "PC Spiel".** Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TRONIC-Verlag
Redaktion PC Spiel
Bremer Straße 10 a

37269 Eschwege

Absender:

Name, Vorname ______ Straße ______

PLZ ______ Ort ______ Telefon ______

Angaben zur Person
Geschlecht:
❑ männlich ❑ weiblich

Alter: ______ Jahre

Beruf: ______

❑ Schüler
❑ Auszubildender
❑ Student

Ausbildung:
❑ Hauptschule
❑ Realschule
❑ Gymnasium
❑ Studium
❑ andere: ______

Wie ist Dein PC ausgestattet?
Prozessor:
❑ 386SX
❑ 386
❑ 486SX
❑ 486
❑ Pentium
❑ anderer: ______

Prozessor-Taktrate:
______ MHz

Hauptspeicher:
______ MB

Betriebssystem:
❑ MS-DOS Version: 5.x
❑ MS-DOS Version: 6.x
❑ andere: ______
❑ Windows Version: 3.1
❑ andere: ______
❑ Novell DOS
❑ OS/2
❑ anderes: ______

Festplatte (Kapazität):
______ MB

Monitor (Bildschirmdiagonale):
❑ 33,5 cm (14 Zoll)
❑ 44 cm (17 Zoll)
❑ anderer: ______

Grafikkarte:
❑ VGA
❑ Super-VGA
❑ andere: ______

Soundkarte:
❑ keine
❑ SoundBlaster o. kompatible
❑ andere: ______

CD-ROM-Laufwerk:
❑ keins
❑ Singlespeed
❑ Doublespeed
❑ anderes: ______

Modem (Übertragungsrate/bps):
❑ kein Modem
❑ 2400
❑ 9600
❑ 14.400
❑ 19.200
❑ ISDN-Modem
❑ andere: ______

❑ Maus
❑ Joystick
❑ Drucker
❑ MPEG-Karte
❑ andere Erweiterungen: ______

Ich beschäftige mich regelmäßig mit folgenden Programmkategorien:
❑ Spiele
❑ DFÜ
❑ Grafik und Bildbearbeitung
❑ Textverarbeitung
❑ Datenbanken
❑ Tabellenkalkulation
❑ Programmierung
❑ andere: ______

Besitzt Du andere Rechner oder Konsolen?
❑ Amiga
❑ Amiga CD32
❑ Macintosh
❑ Mega Drive
❑ Mega CD
❑ SNES
❑ Game Boy
❑ andere: ______

Planst Du, Deine Ausstattung in den nächsten sechs Monaten zu erweitern oder zu verbessern?
❑ ja
❑ nein

Wenn ja, was willst Du für Deinen PC auf jeden Fall anschaffen oder aufrüsten?
❑ Prozessor
❑ Hauptspeicher
❑ Festplatte
❑ Betriebssystem: ______
❑ Monitor
❑ Grafikkarte
❑ Soundkarte
❑ CD-ROM-Laufwerk
❑ Modem
❑ Drucker
❑ anderes: ______

Ich werde mir folgende Software zulegen:

______
______
______
______

Ich plane, folgenden Rechner bzw. folgende Konsole anzuschaffen:
❑ Amiga 500
❑ Amiga CD32
❑ Macintosh



❑ 3DO
❑ Jaguar
❑ Saturn
❑ CD-i
❑ Game Boy
❑ andere: ____________________

Ich will innerhalb der nächsten sechs Monate insgesamt ...
ca. ______ DM in meine Hardware-Ausstattung,
ca. ______ DM in meine Software-Ausstattung,
ca. ______ DM in den Kauf von Spielen investieren.

Wie viele Computerspiele besitzt Du?
❑ weniger als 5
❑ 5–20
❑ 20–50
❑ mehr als 50

Wie viele Computerspiele hast Du im letzten Jahr neu angeschafft, und was hast Du dafür ausgegeben?
❑ keine
❑ Ich habe ca. ____ Spiele neu angeschafft und ca. _____ DM dafür ausgegeben.

Bekommst Du Computerspiele geschenkt?
❑ Nein
❑ Ja, ich habe im letzten Jahr ca. ____ Spiele im geschätzten Wert von ca. ____ DM geschenkt bekommen.

Wo kaufst Du Computerspiele am häufigsten?
❑ Kaufhaus
❑ Computerhändler
❑ Fachgeschäft
❑ Fachversand
❑ Second Hand
❑ anderswo: ____________________

Kaufst Du häufig spontan neue Computerspiele, oder planst Du Anschaffungen und stellst Preisvergleiche an?
Wenn ich neue Computerspiele kaufe, stelle ich vorher
❑ nie
❑ selten
❑ meistens
❑ immer
• Preisvergleiche an

Welche Kategorien von Computerspielen spielst Du am liebsten?
❑ Jump'n'Run (z.B. Prince of Persia)
❑ Shoot'em Up (z.B. Raptor)
❑ Beat'em Up (z.B. Street Fighter)
❑ Adventure (z.B. Leisure Suit Larry)
❑ Rollenspiel (z.B. Ultima)
❑ Strategie (z.B. Battle Isle)
❑ Managementsimulation (z.B. SimCity)
❑ Reaktion (z.B. Tetris)
❑ Denk u. Knobel (z.B. Sokoban)
❑ Rennsimulation (z.B. IndyCar Racing)
❑ Flugsimulation (z.B. MS Flugsimulator)
❑ Schiffssimulation (z.B. Aces of the Deep)
❑ Sportsimulation (z.B. FIFA Soccer)
❑ Automatensimulation (z.B. Pinball Dreams)
❑ Gesellschafts- und Kartenspiel (z.B. Monopoly, Skat)
❑ Edutainment (z.B. Putt Putt Joins the Parade)
❑ andere: ____________________

Interessierst Du Dich für Sharewarespiele, Budgetspiele (preisgünstige Neuauflagen älterer Titel), Werbespiele oder Spielesammlungen auf CD?
Ja, ich interessiere mich für
❑ Sharewarespiele
❑ Budgetspiele
❑ Werbespiele
❑ Spielesammlungen auf CD

Wo holst Du Informationen über interessante neue Computerspiele ein?
❑ Werbung
❑ bei Freunden
❑ aus Spiele-Demos
❑ aus Spieletests in Zeitschriften
❑ aus Vorführungen und mit Testspielen beim Händler
❑ anderswo: ____________________

Welches ist für Dich das letzten Endes entscheidende Kriterium beim Kauf eines Computerspiels?
❑ Empfehlungen von Freunden
❑ Testergebnisse in Zeitschriften
❑ Werbeaussagen
❑ Preis
❑ eigener Augenschein
❑ anderes: ____________________

Wie viele andere Personen lesen in Deiner Ausgabe der PC Spiel?
Außer mir lesen regelmäßig ca. ______ Personen in meiner PC SPIEL.

Liest Du regelmäßig andere Computerzeitschriften?
❑ Ja
❑ Nein

Wenn ja, welche anderen Zeitschriften kaufst oder liest Du regelmäßig?
Spieletitel:
❑ Power Play
❑ PC Games
❑ PC Joker
❑ Play Time
❑ PC Player
❑ andere Spielezeitschriften:
____

Allgemeine Computertitel:
❑ PC Welt
❑ PC Praxis
❑ Chip
❑ DOS International
❑ c't
❑ PC Professional
❑ Highscreen Highlights
❑ PC direkt
❑ In'side MULTIMEDIA
❑ andere Fachzeitschriften:
____

Sind CD-ROMs auf Computerzeitschriften für Dich ein Kaufargument?
❑ Ja
❑ Nein

Wenn ja, welche Inhalte auf CD-ROMs interessieren Dich besonders?
❑ Spiele
❑ Demos
❑ Anwendungsprogramme
❑ Shareware
❑ Videos und Animationen
❑ Bilder und Grafiken
❑ Sounds
❑ Updates und Bugfixes
❑ Audiotracks
❑ Werbung
❑ anderes: ____________________

Was schätzt Du, wieviel Zeit verbringst Du durchschnittlich mit Computerspielen?
ca. _____ Stunden ❑ pro Tag
ca. _____ Stunden ❑ pro Woche
ca. _____ Stunden ❑ pro Monat

Spielst Du regelmäßig mit Freunden/gegen Freunde Computerspiele?
❑ Nein
❑ Nein, aber Mehrpersonenspiele würden mich durchaus reizen
❑ Ja
❑ Ja, am liebsten Mehrpersonenspiele

Magst Du auch Spiele ohne Computer (Monopoly, Skat usw.)?
❑ Ja
❑ Nein

Welche besonderen Interessen neben dem PC verfolgst Du in Deiner Freizeit?
❑ Kino
❑ Video/Fernsehen
❑ Musik
❑ Sport
❑ andere: ____________________

Wie beurteilst Du die PC Spiel, die Heft-CD und die einzelnen Rubriken?
(1=sehr gut, 5=äußerst schlecht)
● Umfang : ________
● Layout : ________
● CD : ________
+ Spotlight : ________
+ Report : ________
+ Thema : ________
+ Spielfeld, Auf einen Blick : ________
+ Spielfeld, Tests und Preview : ________
+ Lupe : ________
+ Werkstatt : ________
– Sammel-Comic : ________
– Heft im Heft : ________

Welche zusätzlichen Themen würdest Du in der PC Spiel gerne behandelt sehen?
____
____

Hast Du andere Verbesserungsvorschläge für Heft oder CD?
____
____

... die Stadt vom Drachen befreien

DISCWORLD, TEIL 2

Wo war ich noch stehengeblieben? Ach ja, ich wollte erzählen, wie ich die goldene Gürtelschnalle des Fischhändlers bekam. Dazu war erst mal ein wenig Vorarbeit nötig. Durch den L-Raum besuchte ich die Kaputte Trommel in der vorhergehenden Nacht. Dort fing ich ein Gespräch mit dem nervösen Burschen an. Als ich ihn auf das Bild hin ansprach, drehte er den Kopf weg, und ich konnte sein Trinkglas umdrehen. Das ist in der Trommel das offizielle Zeichen für den Start der allabendlichen Saalschlacht.

Um die sofort ausbrechende Keilerei zu beenden, mußte Deutirius, der Türsteher, seinen Posten verlassen, und ich konnte mit der Leiter einen Schlegel des Trommel-Kneipenschilds ausleihen, natürlich! Zurück ging's durch den L-Raum in die Universität. Im Speisesaal einmal auf den großen Gong gehauen: Schon kam der Lehrling aus dem Garten gerannt, um Essen zu fassen. Dabei vergaß er seine Pflaumen, die ich mitnahm.

In Nanny Oggs Hütte im dunklen Wald füllte ich den Topf von der Straßenecke mit etwas Pudding. Nanny Ogg verkauft so viel von ihrem Pudding, weil sie einen Liebestrank untermischt und die Leute ganz wild darauf sind. Beim Fischhändler fing ich den Oktopus mit einem Stück Schnur. Nachdem ich Krake und Pudding zusammen in den Lokus des Fischhändlers geworfen hatte, mußte ich nur noch dessen Verdauung anregen, indem ich im unbeobachteten Moment den Kaviar mit den Pflaumen vertauschte. Der Fischhändler hatte danach nichts mehr dagegen, daß ich die Gürtelschnalle nahm und mit den anderen Goldteilen zum Drachen brachte.

Trau keinem Lindwurm! Eigentlich dachte ich ja, der Drache würde sich über seine Befreiung freuen und mir, dem großen Magier, dankbar sein. Aber von wegen: Die Flugechse wollte sich jetzt hauptsächlich an den Sektenmitgliedern rächen und danach unliebsame Mitwisser (MICH!) aus dem Weg räumen. In meiner Not fiel mir nur ein, daß ich verhindern mußte, daß der Drache überhaupt erst beschworen wurde. Es galt, ein wenig mit dem L-Raum zu tricksen.



Auf dem Platz konnte ich einen Teppich von Nanny Ogg erstehen. Nachdem ich ihr diverse Komplimente gemacht hatte, war die Gute so abgelenkt, daß ich ihr Puddingrezeptbuch klauen konnte. Mit dem Buch ging ich durch den L-Raum zu einem Zeitpunkt, bevor der Dieb das Buch gestohlen hatte, vertauschte die Umschläge der beiden Bücher und versteckte mich.

Wenig später konnte ich beobachten, wie die Sekte statt des Drachens einen riesigen Pudding heraufbeschwor. Die Stadt war gerettet! Von mir! Als ich jedoch meinen heldenhaften Triumph verkünden wollte, stieß ich auf einen Fehler in meinem Plan. Nachdem ich verhindert hatte, daß der Drache überhaupt erschien, wollte mir natürlich auch keiner glauben, daß ich ihn besiegt hatte. In einem Streitgespräch mit dem Patriarchen bestand ich ein klein wenig zu laut darauf, daß ich felsenfest an Drachen glaube. Jedenfalls erschien der Lindwurm wieder, und diesmal sollte ich ganz allein dafür verantwortlich gemacht werden.

Nur ein Held kann einen Drachen mit einer Chance von einer Million zu eins im direkten Kampf bezwingen. Also war es Zeit für mich, das Heldenhandwerk zu lernen.



Act III

Nach einem Gespräch mit der heldenhaften Stadtwache erfuhr ich, daß man einen Helden mit einer Chance von einer Million zu eins an diversen Merkmalen erkennt: Man benötigt ein heldenhaftes Muttermal, Tarnung, Maske, einen gewaltigen Zauberspruch, ein magisches Artefakt und ein Schwert das "ping" macht.

Die Tarnung war einfach. Mit dem Spachtel aus der Küche kratzte ich in den Schatten ein wenig Asche von der unverputzten Wand. Der Erzkanzler hatte seinen Hut im Arbeitszimmer vergessen, wo ich ihn mir holte. In der Trommel trank ich heldenhaft einen Klatischianischen Kaktusschnaps und band den darin befindlichen Wurm an ein Stück Schnur. Bei der ehemaligen Drachensekte bekam ich ein Liebestrank-Sahnetörtchen. Auch Bertha wußte etwas über Helden zu berichten, und im Versteck des Diebes fand ich ein Messer. Im Wald wartete der Barbier noch immer auf seine Verabredung, also konnte ich in seinem Geschäft die Schere und den Terminkalender einsacken.

Der Psychiater war mittlerweile in die Bewegte-Bilder-Branche eingestiegen und hatte Norma Jean eine große Karriere versprochen. Nach einigen Versuchen bekam ich ein Ottogramm des kommenden Stars in den Terminkalender. Da ich gerade in der Gegend war, erstand ich bei Dibbler einen Blut-

egel, der mir freien Durchgang bei den Palastwachen garantierte. Mit dem Messer schnitt ich den Riemen der Müllmaschine durch.

Als ich ein Ei vom Stand ansehen wollte, kam ich zu einer kleinen Schlange. Mit Dünger und Stärke formte ich die Amphibie so um, daß ich sie gegen Windel Poons Besenstiel austauschen konnte. Auch die Amazone wußte einiges über Heldentum zu sagen. Am Brunnen im Wald bekam ich etwas Wasser und mit Hilfe des Schraubenziehers auch eine Kurbel. Den armen Barbier beglückte ich mit dem Ottogramm. Aus dem Bad des Narren nahm ich die Bürste. Den Spaßmacher selbst fand ich im Kerker im Palast.

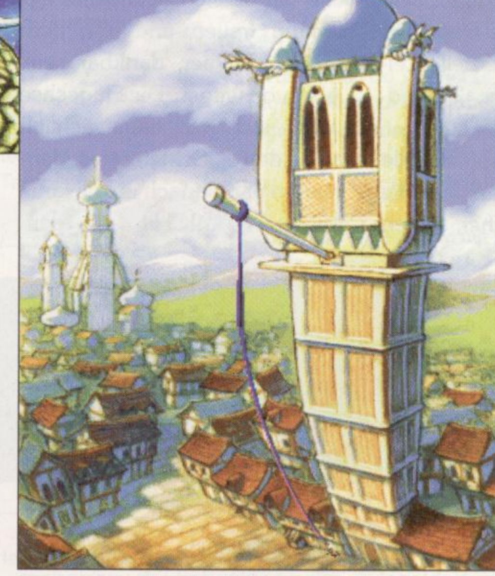
Nach ein paar Umdrehungen mit der Kurbel gab Lachi ein Schwert heraus, und das Skelett hatte einen Knochen für mich übrig. In einem Loch neben der Zelle fing ich mit dem bekannten Wurmtrick eine Ratte. Nach genauer Begutachtung des Nagers entdeckte ich einen Reißverschluß und kam so seiner dämonischen Natur auf die Schliche.

Der Alchimist produzierte mittlerweile Popcorn für die wachsende Filmindustrie. Durch einen Preistip konnte ich den Forscher loswerden und die Kamera mit dem Rattendämon wieder funktionsfähig machen. Im Spielzeugladen tauchte ich den Knochen in den Leimtopf und nahm auch gleich noch ein Spielzeug mit, weil sich die Dinger bisher immer als nützlich erwiesen hatten.

Der klebrige Knochen war genau das richtige Mittel, um den Hund bei der Pension zu beruhigen. Im Bad des Gästeraums gab ich etwas Seife in meinen Wassertopf. Der Seemann im Biergarten wurde nach einem Drink sehr gesprächig und wollte mir verraten, wie ich ein Muttermal bekäme. Vorher sollte ich jedoch erst seinen Papagei einfangen.

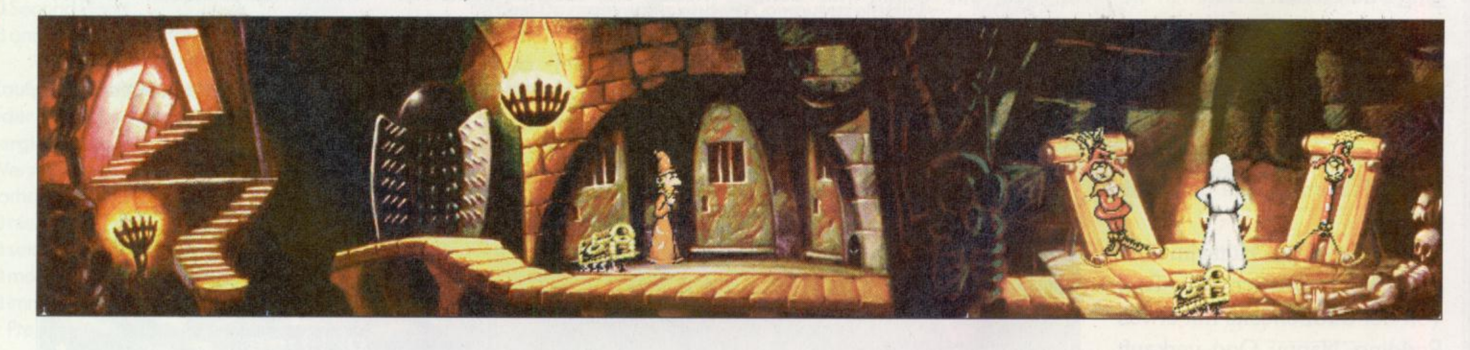
Dazu erhielt ich eine Pfeife. Ich fand das Tier erst, als ich am Ende der Welt in die Pfeife blies. Mit einem Feuerwerkskörper und dem per Besenstiel verlängerten Netz konnte ich den Vogel einfangen. Allerdings fiel mir dabei die Pfeife des Seemanns vom Rand der Welt.

Im Hut des Erzkanzlers war jedoch eine Endloskette aus Taschentüchern. Ich knotete das provisorische Fallreep an der Lampengabel fest und holte die Pfeife von A-Tuins Panzer zurück. Der Seemann schickte mich voller Freude zum Barbier und der wiederum zum Gassenjungen. Nach einer Bungee-Übung mit Gummiband und dem Fahnenmast war ich im Besitz des benötigten Muttermals.



Als ich die Stallungen genauer untersuchte und mit Seifenwasser und Bürste das Nummernschild des Eselskarrens reinigte, erfuhr ich die Adresse von Lady Ramkin (Käsedick?). Auf dem Dachtrainingsgelände der Assassinen schnitt ich mit dem Messer die vorsorglich festgebundene Leiter los, was wieder einen Meuchelmörder auf die Bretter schickte. Als der gestürzte Mann die Nummer des Eselkarrens wissen wollte – der ihn, wie er meinte, überfahren hatte –, gab ich ihm einen Hinweis. Wenig später saß der Esel im Pranger, und ich konnte mit der Schere einen falschen Bart aus seinen Schwanzhaaren basteln.

Danach wollte ich mal sehen, was Lady Ramkin, die Besitzerin des Drachenheims, mit der Sache zu tun hatte. Ich sah mir die Drachenkäfige genau an und konnte nach einer blitzschnellen Klopf-an-und-lauf-dann-schnell-ums-Haus-Aktion die Rosette, die Leine und einen Nagel ergattern.



Die Stadtwache verriet mir im Anschluß daran, wo man ein Schwert stimmen lassen kann.





Der Zwerg in der Bergmine wollte jedoch etwas Wein haben, bevor er mein Schwert bearbeiten würde. Bevor ich in die Trommel ging, sah ich noch mal bei Nanny Ogg in den dunklen Wäldern vorbei. Als ich dort die Wolle untersuchte, fand ich ein Schaf, von dem ich ein Foto machen konnte. Außerdem gab es bei Nanny auch noch ein Wahrheitsserum, das ich jedoch erst bekam, nachdem ich ein wenig von dem Sahnetörtchen gegessen hatte (Yuk!).

In der Kaputten Trommel gab es zwar Wein, aber niemand wollte ihn aus dem Keller holen, weil es dort eine Fuchsplage gab. Hinter der Tür in der Pension fand ich einen Boogeyman mit Kleintierfixierung. Nachdem ich die Tür losgeschraubt hatte, zog er in den Keller der Trommel, und ich konnte mir problemlos einen Krug Wein besorgen und beim Zwerg das Schwert stimmen lassen.

Zurück in der Trommel fand ich einen Angeber, der angeblich das Versteck von Offlers Tempel kannte. Ich kombinierte das Foto des Schafs mit dem Oktopusbild des Fischhändlers und befestigte die Collage mit dem Nagel am Balken. Danach gab ich dem Angeber ein Bier aus, das ich mit ein wenig Wahrheitsserum verlängert hatte.

Als ich den Standort des Tempels erfahren hatte, kam es zu einem Duell mit einem Priester. Ich gewann schließlich mit Hilfe des Teppichs, den ich von Nanny erworben hatte.



Im Tempel fand ich eine Augenbinde, die ich anzog, nachdem ich die Kiste an die Leine genommen hatte. Das Auge des Offler tauschte ich in Indiana-Jones-Manier gegen den mit Sand gefüllten Geldbeutel aus. Nun mußte ich nur noch den Dozenten für neue Runen auf Helden hin ansprechen, in der Bibliothek ein Zauberbuch lesen, und ich war der Held, der ein Duell mit einem Drachen wagen konnte.

Showdown

Auf dem Platz hatten sich eine Menge Leute versammelt, um Lady Rankin zu opfern. Ich nahm der Wehrlosen ihren Schlüssel ab, ging zu den Drachenstallungen und holte mit ein paar energischen Mausklicks Mambo den Sechzehnten als Unterstützung. Nachdem ich den Jungdrachen mit einem Feuerwerkskörper gefüttert hatte, mußte ich nur noch das restliche Liebestrank-Sahnetörtchen auf den Drachen anwenden und hatte es diesmal wirklich geschafft, die Stadt von der Drachenplage zu befreien. ❏

tom





SO SPIELT IHR DOS-SPIELE UNTER WINDOWS

Startrampe Windows

Insbesondere wenn es um Action-Spiele geht, setzen die meisten Spielehersteller immer noch auf das gute alte DOS. Das sollte Windows-Anwender jedoch nicht daran hindern, ihre Fenster-Oberfläche auch als High-End-Spielestartrampe zu benutzen. Lift off!

WERKSTATT

Da OS/2 Warp & Konsorten statistisch noch immer keine große Rolle spielen, präsentiert sich die Betriebssystem-Welt zur Zeit als im wesentlichen zweigeteilt: Anwendungen (also "ernsthafte" Programme zum Arbeiten) gibt es mittlerweile fast nur noch für Windows; der wie wild boomende Spielemarkt setzt dagegen nach wie vor auf den Betriebssystem-Veteranen DOS - insbesondere, wenn es sich um Spiele handelt, die sehr viel Action auf den Bildschirm bringen.

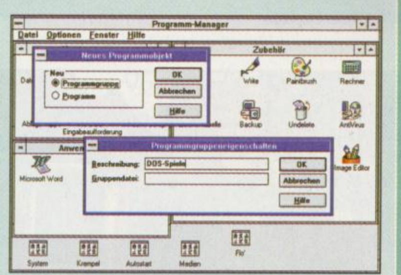
Weil nämlich im harten Konkurrenzkampf jedes bißchen Performance zählt, greifen die Spieleprogrammierer gern am Betriebssystem vorbei direkt auf die Hardware zu (die Grafikkarte beispielsweise) und belegen diese mit exklusivem Beschlag. Und das läßt eben nur ein (wehrloses) Single-Tasking-DOS ungestraft mit sich machen; in einer Multitasking-Umgebung wie Windows würden solche Aktionen unweigerlich zum Absturz führen.

1. Vorbereitungen

Bevor Ihr Windows startet, solltet Ihr das einzubindende DOS-Programm vollständig und lauffähig installiert haben. Stellt anhand des Handbuchs fest, wieviel und welche Art von Speicher (konventioneller Speicher, EMS, XMS) das Programm benötigt.

Sofern Ihr eine eigene Programmgruppe für Eure DOS-Spiele einrichten wollt, geht Ihr folgendermaßen vor:

1. Wählt den Menübefehl *Neu...* im *Datei*-Menü des Programm-Managers.
2. In der daraufhin erscheinenden Dialogbox wählt Ihr das Optionsfeld *Programmgruppe* und klickt auf die Schaltfläche *OK*.
3. Gebt eine Bezeichnung Eurer Wahl (etwa "DOS-Spiele") in das Textfeld *Beschreibung* der Dialogbox *Programmgruppeneigenschaften* ein (das Textfeld *Gruppendatei* braucht Ihr nicht auszufüllen, da Windows den Dateinamen der Gruppendatei automatisch erzeugt), und wählt die Schaltfläche *OK*.



2. Erstellen der PIF-Datei

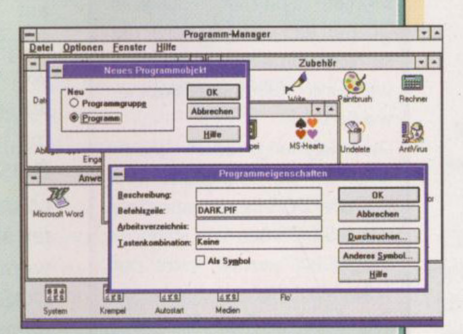
1. Startet den PIF-Editor (Ihr findet ihn in der Programmgruppe *Zubehör*). Achtet darauf, daß die Option *386 erweitert* im *Modus*-Menü aktiviert ist.
2. Gebt den Namen der Programmdatei (EXE- oder BAT-Datei), mit dem das Spiel von der DOS-Ebene aus gestartet würde, in das Textfeld *Programmdateiname* ein. Beispiel: "DARK.EXE"
3. Gebt den Titel, unter dem das DOS-Spiel im Programm-Manager erscheinen soll, in das Textfeld *Programmtitel* ein. Beispiel: "Dark Forces"
4. Falls im DOS-Startbefehl zusätzliche Angaben enthalten sein sollen oder müssen (Startparameter, Levelaufrufe etc.), gebt diese in das Textfeld *Programmparameter* ein.
5. Gebt den Namen des Programmverzeichnisses, aus dem heraus das Spiel üblicherweise gestartet wird, in das Textfeld *Anfangsverzeichnis* ein. Beispiel: "C:\GAMES\DARK"
6. Sofern es sich um ein Spiel mit hochauflösender Grafik (ab 640 x 480 Pixel) handelt, checkt Ihr die *Bildschirmspeicher*-Option *Hohe Auflösung*.
7. Gebt den Bedarf an konventionellem Arbeitsspeicher im Textfeld *KB benötigt* unter *Speicherbedarf* ein. Falls Ihr den genauen Betrag nicht kennt, tragt Ihr "0" ein und setzt *KB erwünscht* auf den Maximalwert "640".
8. Gebt den Bedarf an *XMS*- oder *EMS-Speicher* in das jeweilige Textfeld *KB benötigt* ein. Falls Ihr den genauen Betrag nicht kennt, tragt Ihr "0" ein und setzt *KB erwünscht* auf "-1". Dadurch wird immer der angeforderte Betrag zur Verfügung gestellt.
9. Da das Spiel vermutlich nicht im Textmodus läuft, checkt Ihr die *Anzeige*-Option *Vollbild*.
10. Damit das Spiel nicht an Geschwindigkeit verliert, checkt Ihr das *Ausführungs*-Kontrollkästchen *Exklusiv*.
11. Speichert Eure Einstellungen (Menü *Datei*, Befehl *Speichern*) im Windows-Verzeichnis ab. Bis auf die Endung ".PIF" bleibt der Dateiname Euch überlassen. Beispiel: "DARK.PIF"
12. Beendet die Ausführung des PIF-Editors über das *Datei*-Menü.

Jedem Spielchen recht getan ...

Daß die meisten Spiele nur unter DOS laufen, bedeutet jedoch nicht, daß man sie auch nur von der DOS-Ebene aus starten kann. Im Gegenteil! Ein Start aus Windows heraus ist nicht

3. Einbinden in den Programm-Manager

1. Öffnet die Programmgruppe, die das DOS-Programm enthalten soll, oder aktiviert diese durch einen einfachen Mausklick.
2. Wählt *Neu...* aus dem *Datei*-Menü des Programm-Managers.
3. In der daraufhin erscheinenden Dialogbox wählt Ihr das Optionsfeld *Programm* und klickt auf die Schaltfläche *OK*.
4. Es erscheint die Dialogbox *Programmeigenschaften*. Gebt nun den Namen der zuvor erzeugten PIF-Datei in das Textfeld *Befehlszeile* ein. Beispiel: "DARK.PIF". (Beschreibung und Arbeitsverzeichnis entnimmt Windows der PIF-Datei.)
5. Klickt auf die Schaltfläche *OK*.



nur (fast immer) möglich, er bringt mitunter sogar erhebliche praktische Vorteile mit sich.

Denkt nur mal an die diversen Startprozeduren Eurer Lieblingsspiele. Mit der Eingabe des Programmdateinamens ist es selten getan. Fast jedes Spiel erfordert eine bestimmte Startkonfiguration: die einen brauchen soundsoviel EMS, die anderen benötigen XMS und einige tun's nur, wenn sie soviel konventionellen Hauptspeicher wie nur möglich freigeschaufelt bekommen. Weil es *die* allgemeingültige Konfiguration also nicht gibt, booten Spiele-Freaks ihre PCs nicht selten ganz altertümlich mit diversen Startdisketten. Eine einheitliche und durchweg funktionierende DOS-Startoberfläche für *alle* Spiele hat die Welt noch nicht gesehen.



Auch Spiele, die wie Dark Forces extreme Anforderungen an die Hardware stellen, lassen sich zumeist ohne Probleme in der DOS-Box (im Vollbildmodus) ausführen

... ist ein Ding, das nur Windows kann

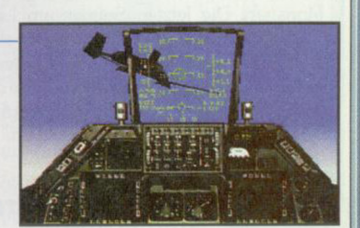
Mit Windows ist das anders. Denn Windows delegiert die Ausführung eines DOS-Programms nicht nur an das DOS, wie es normale Menüoberflächen wie der Norton Commander tun; Windows richtet statt dessen jedem DOS-Programm eine eigene maßgeschneiderte DOS-Umgebung ("MS-DOS-Box") ein, einen virtuellen PC im PC, der so konfiguriert ist, wie es das Programm gerade erfordert. Daß es sich dabei wirklich um eine (perfekt simulierte) künstliche Welt handelt, zeigt die Tatsache, daß sich sogar mehrere DOS-Programme *gleichzeitig* starten lassen – ohne sich in irgendeiner Weise in die Quere zu kommen.

Topaktuell ...

... vor einem Jahr

Mad News von Ikarion ließ die Gambler in die Herstellung von Boulevardblättern hineinblicken. Rücksichtslose Lügenstories und eine gute Portion Humor machten den Nachfolger von *Mad TV* zum Klassiker. **Ravenloft** (SSI) brachte die Rollenspieler auf Trab. Die gute Grafik tröstete über das nicht so tolle Gameplay hinweg. **Pacific Strike** von Origin thematisierte wieder einmal die luftkampftechnische Abrechnung der Amerikaner mit den Japanern.

... vor zwei Jahren



Strike Commander brach mit alten Traditionen. Origins Meisterschlag war technisch und grafisch das Referenzspiel für alle folgenden Flugsimulatoren. **Flashback** von Delphine Software hob die Plattform-Shoot'em-Ups auf neue Höhen. Das Spiel wird übrigens zur Zeit auf CD neu herausgebracht. Fischzüchter genossen mit **El Fish** von Mindscape ein breites Testfeld in Sachen Genetik.

... vor drei Jahren

Dune schlug wie eine Bombe in die Softwareszene ein. Virgins Strategie-Adventure um die Trilogie von Frank Herbert zeigte neue Wege und lieferte einen Supersoundtrack. **Humans** (Mirage) setzte die Knobelspielserie im Lemmings-Stil fort. Der **Patrizier** von Ascon zeigte einmal mehr, daß es gute deutsche Games gibt. Die Handelssimulation blieb monatelang in den Charts.

... vor vier Jahren

Mega Traveller von Empire setzte neue Maßstäbe für Handelssimulationen. **Mario Andretti's Racing Challenge** war die erste wirklich fahrbare Rennsimulation, auch wenn die Grafik des Electronic-Arts-Titels nur mit dem Nötigsten aufwartete. Ebenfalls von Electronic Arts kam Chuck Yeager's Air Combat und zeigte, wie sich Flugsimulationen auf EGA-Grafikkarten flüssig spielen ließen.



... vor fünf Jahren

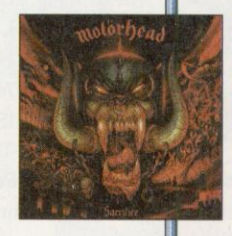
Treasure Trap von Electronic Zoo bot für Amiga-Spieler eine wochenlange Tüftelorgie. **Crackdown** (U.S. Gold) für den C-64 ließ gleich zwei Spieler durch Dungeons hetzen und Aliens killen. Emlyn Hughes International Soccer (Audiogenic) war der Vorläufer für alle folgenden Fußballspiele auf dem Amiga und dem Atari ST.

cus

Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt

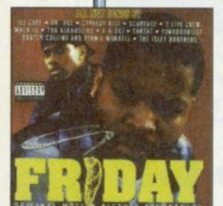


Audio-Spuren
gehört von Marcus



Motörhead: Sacrifice (SPV Rec.)

Unglaublich, daß Frontman Lemmy im gleichen Jahr wie mein Vater geboren ist. Der Kerl (Lemmy, eh!) läßt die Baßsaiten knacken, als hätte er den Klassiker *Ace of Spades* gerade erst gestern geschrieben. Astreiner Rock'n'Roll mit dem schmutzigen, schnellen Etwas. Genau der richtige Sound für eine Runde Ballerspiel gegen Hunderte von Monstern. Die letzten Saurier um Lemmy ziehen im 20jährigen Bestehen ihr 20. Album ab und wollen einfach nicht müde werden. Bis auf einen kleinen Hänger stehen die Songs im Zeichen von *Ace of Spades* und *Cat Scratch Fever*. Die Sacrifice gehört auf jeden Fall zu den Top-Five der Motörhead-Kollektion. Good guys die young, bad guys live Rock'n'Roll.



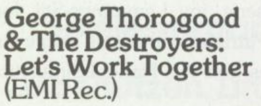
Friday: Soundtrack (Virgin Rec.)

Der neue Hip-Hop-Streifen Friday kommt mit einem Super-Soundtrack auf den Markt. Rap-Könige wie Ice Cube, Dr. Dre, Cypress Hill oder 2 Live Crew spielten dafür ihre Songs ein. Von den 15 Stücken sind leider vier reichlich schlaffe Dancefloor-Nummern, die genauso dahin passen, wie die Titanic auf die Bundesgartenschau. Der Rest der Friday ist durch die Bank weg klasse. Vor allem *Keep Their Heads Ringin'* von Dr. Dre und *Coast II Coast* von Tha Alkoholiks sind echte Geheimtips. Real cool stuff, dudes. Mein Tip: Unbedingt reinhören!



George Thorogood & The Destroyers: Let's Work Together (EMI Rec.)

Ich kann nicht sagen, wie lange George Thorogood schon im Geschäft ist. Aber er ist mindestens so lange dabei, daß er genau weiß, was Chuck Berry und Hank Williams berühmt gemacht hat. In diesem Stil legt er dann auf dem Live-Album auch los. Klassischer Rock'n'Roll ohne Schnörkel und Effekte. Spannungsgeladene Versionen von *Johnny B. Good, Let's Work Together* und – mein Favorit – *No Particular Place to Go*. Unterm Strich eine schnelle Scheibe mit zahlreichen Versionen von Standards der ganz Großen. Georges Live-Album ist ein echter Hammer, bei dem es die Blues-Brothers-ähnlichen Bläsereinlagen gratis gibt.





Trouble: Plastic Green Head (Bullet Proof Rec.)

Im Gegensatz zur letzten Scheibe, *Manic Frustration*, geht Trouble jetzt einen kleinen Schritt weiter in Richtung Metal-Riffs. Und das – man höre und staune – obwohl die Jungs tempomäßig auf die Bremse gestiegen sind. Nein, nein: Trouble rücken nicht vom alten Stil ab, aber den Löwenanteil der Songs bestreiten doch eher die Balladen mit rauhen Gitarren im mäßigen Beat. Doomige Riffs, vor denen Eric Wagner seine Weltanschauung rausbrüllt. Mir persönlich steht die "Manic Frustration" mehr (Kultstatus!), was aber nicht heißen soll, daß die "Plastic Green Head" übel ist. Sie ist halt für Metal-Begriffe ruhiger und ein bißchen melancholischer. Ohne Scherz: So müßten die Beatles nach einem Queensryche-Konzert geklungen haben.

Geteilter Sound

Wenn viele Interessenten auf eine einzelne Sache scharf sind, dann ist der Streit schon vorprogrammiert. Ein Multitasking-Betriebssystem wie Windows muß daher hoheitlich über die Zuteilung der sogenannten Ressourcen (Speicher, Laufwerke, Dateien etc.) wachen, damit diese nicht von einer einzigen Anwendung vollständig okkupiert werden.

Der Regelungsbedarf besteht auch für die Soundkarte. Weil sich aber DOS-Programme, die in der MS-DOS-Box von Windows ausgeführt werden, nicht aufs Teilen verstehen, wird ihnen der Zugriff auf die Soundkarte vom zuständigen Windows-Treiber zumeist schlicht untersagt – es sei denn, es handelt sich um aufwendiger programmierte Treiber, die eine Unterstützung von MS-DOS-Programmen oder -Spielen ausdrücklich vorsehen und die Kunst des Ressourcen-Sharings beherrschen. Ein Vertreter dieser seltenen Spezies findet sich im Windows Sound System, das es in der Version 2.0 auch ohne Microsoft-Soundkarte gibt, weil es mittlerweile ebenfalls mit SoundBlaster-, Pro-Audio-Spectrum- und anderen Standard-Soundkarten zusammenarbeitet.

Um Konflikte zwischen DOS und Windows erst gar nicht aufkommen zu lassen, haben sich vor allem WaveTable-Soundkarten wie die Spea MediaFX auf einen anderen Lösungsweg begeben. Ihre Treiber emulieren nämlich eine eigenständige (SoundBlaster-) Soundkarte, die keine DMA- oder IRQ-Gemeinsamkeiten mit der physikalisch vorhandenen Soundkarte aufweist. Wo es nichts zu teilen gibt, gibt es schließlich auch keinen Ärger.

Von diesem Prinzip kann man übrigens nur lernen, falls die eigene Soundkarte nicht über so fortschrittliche Windows-Treiber verfügt. Statt einer emulierten stellt Ihr Eurer teuren WaveTable-Soundkarte einfach einen preiswerten SoundBlaster-Klon an die Seite. Ihr habt dann ebenfalls die Wahl, welche Soundkarte Ihr in den DOS- bzw. Windows-Dienst stellen wollt.

Aufgrund dieser Vorzüge, die allerdings nur im erweiterten 386-Modus zum Tragen kommen, stellt Windows die einzige Möglichkeit dar, um auch DOS-Programmen zu einer einheitlichen Startoberfläche zu verhelfen. Das Hantieren mit diversen Konfigurationen auf Startdisketten oder per Bootmenü entfällt damit. Und wer weiß, wie es geht, der stattet seinen Programm-Manager mit Icons aus, über die die DOS-Programme mit dem gleichen (Maus-)Komfort zu starten sind wie jede Windows-Anwendung. Damit stehen dann DOS- und Windows-Spiele in der gleichen Programmgruppe zur Verfügung. Jetzt wächst zusammen, was zusammen gehört – zumindest in spielerischer Hinsicht.

Bißchen Arbeit

Wo Licht ist, da ist bekanntlich auch immer Schatten. So bedeutet es einen gewissen Aufwand, DOS-Programme in den Programm-Manager zu integrieren.

Dazu muß nämlich eine sogenannte PIF-Datei (Program Information File) erstellt werden, die nähere Einzelheiten über Speicherbedarf und diverse andere Anforderungen des DOS-Programms enthält. Diese PIF-Datei wird dann über ein Icon, das ausgewählt oder mit einem Icon-Editor erstellt werden muß, in eine wählbare Gruppe des Programm-Managers eingebunden.

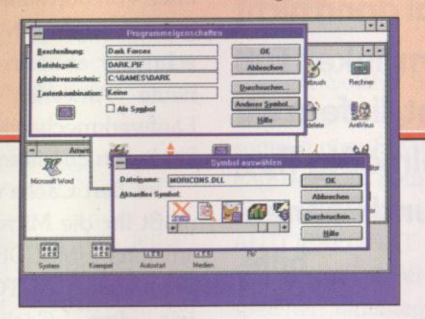
Zwar ließe sich statt dessen auch die Programmdatei (EXE-Datei) selber einbinden, bei der Ausführung des Programms würde Windows jedoch nur die DOS-Umgebung bereitstellen, die es nach dem Systemstart vorgefunden hat.

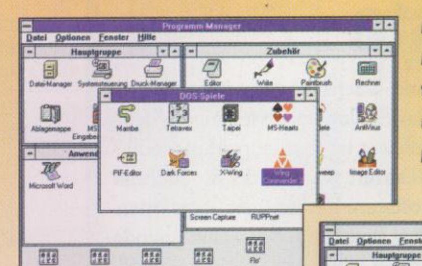
Das gilt übrigens auch für den Fall, daß das DOS-Programm direkt aus dem Datei-Manager heraus gestartet wird.

4. Zuordnen eines individuellen Icons

Da DOS-Programme im Unterschied zu Windows-Anwendungen keine Icon-Informationen besitzen, weist Windows ihnen stets das gleiche Standard-Icon zu. Falls Ihr lieber ein individuelles Icon verwenden wollt, geht Ihr folgendermaßen vor:

1. Markiert das entsprechende DOS-Icon, und wählt *Eigenschaften...* aus dem *Datei*-Menü des Programm-Managers.
2. Es erscheint die Dialogbox *Programmeigenschaften.* Wählt die Schaltfläche *Anderes Symbol*, und bestätigt die Meldung, daß für die angegebene Datei kein Symbol verfügbar ist, mit *OK*.
3. Windows bietet nun im Listenfeld *Aktuelles Symbol* sämtliche Icons an, die der Programm-Manager enthält. Sofern Ihr darin ein passendes Icon findet, klickt Ihr es an, und beendet die Auswahl durch zweimaliges Anklicken von *OK*.
4. Sofern Ihr kein passendes Icon gefunden habt, gebt Ihr "MORICONS.DLL" oder den vollen Pfadnamen einer ICO-Datei (z.B. "C:\ICONS\MUSTER.ICO" in das Textfeld *Dateiname* ein, und klickt auf *OK*. Markiert nun ein Icon Eurer Wahl im Listenfeld *Aktuelles Symbol*, und beendet die Auswahl durch zweimaliges Anklicken von *OK*.





Damit es funktioniert, muß Windows im erweiterten 386-Modus laufen und über ausreichende Ressourcen verfügen

Die gemeinsame Windows-Oberfläche verbindet DOS- und Windows-Spiele mit den unterschiedlichsten Konfigurationsansprüchen

Risiken und Nebenwirkungen ...

Auch wer den (einmaligen) Aufwand nicht scheut, hat keineswegs die Gewähr, daß jedes DOS-Programm in der simulierten DOS-Welt funktioniert. So kann es vorkommen, daß Windows direkte Hardwarezugriffe nicht rechtzeitig erkennt, und ein gemeinsamer Zugriff auf nicht teilbare Ressourcen dem Spielspaß ein jähes Ende bereitet. Schlimmer als der direkte "ehrliche" Absturz sind schleichende Prozesse, die die Systemstabilität unterhöhlen und nur in bestimmten Situationen zum "Hängen" von Windows führen – zumeist dann, wenn schon keiner mehr an das längst beendete DOS-Programm denkt.

Ein Problem allgemeiner Natur ist der Streit, der zwischen Windows und einem DOS-Programm ausbricht, wenn beide die gleiche Soundkarte nutzen wollen. Das funktioniert nämlich nur, wenn der zuständige Windows-Treiber eine MS-DOS-Unterstützung ausdrücklich vorsieht oder zur Emulation einer *zusätzlichen* Standard-Soundkarte in der Lage ist (siehe Kasten "Geteilter Sound"). Falls das nicht der Fall ist, kommt es zwar selten zu einem Absturz, im DOS-Programm herrscht aber Stille – was das Spielerlebnis deutlich einschränkt.

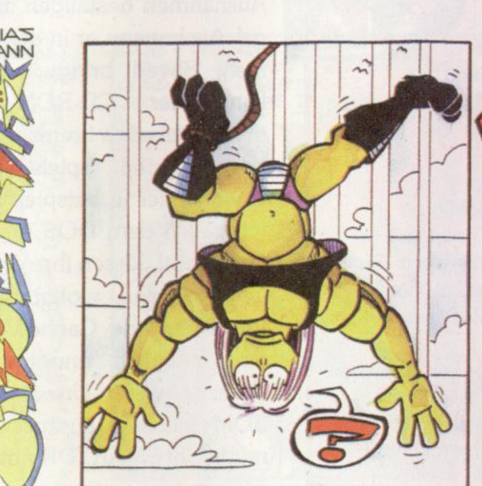
Versuch macht kluch

Schließlich hängt der Erfolg der Windows-Einbindung auch von der Programmierweise ab, für die es entsprechende Richtlinien gibt. So kann sich ein DOS-Programm nicht darauf verlassen, daß die richtige Speicherkonfiguration automatisch vorhanden ist; statt dessen muß die richtige Menge an Erweiterungsspeicher (XMS oder EMS) explizit über den zuständigen Speichermanager (beispielsweise EMM386.EXE) angefordert werden – ansonsten emuliert Windows nämlich gar nix und das Spiel bleibt in der (Festplatten-)Garage.

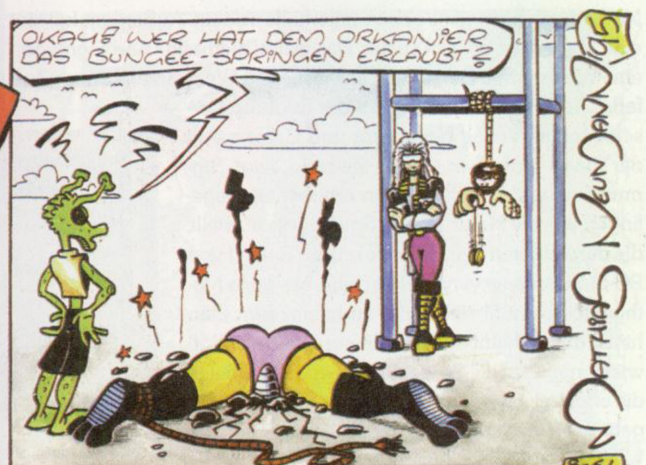
Es gibt also auch hier keine Patentlösungen. Deshalb halten sich die meisten Spieleproduzenten mit einschlägigen Tips auch so sorgsam bedeckt. In der Regel klappt's zwar mit der Windows-Starthilfe, für den Erfolg im Einzelfall gibt Euch jedoch kein Mensch Garantie. Versuchen solltet Ihr es trotzdem! ❑

m

MATHIAS NEUMANN







Jürgens Bücherkiste





Der Büchermarkt wächst und gedeiht. Vor allem, seit sich das Schlagwort "Multimedia" festgesetzt hat. Doch was ist überhaupt Multimedia? **Multimedia illustriert** vom **Markt & Technik Buch- und Software-Verlag** gibt Antworten. Man mag darüber streiten, ob eine erschöpfende Erklärung dabei ist, aber das (aus dem Englischen übersetzte) Werk belegt wenigstens in ausführlichen Illustrationen, was man überhaupt braucht, um multimedial mitzumischen. Es erklärt, wie man seinen Computer zum Multimedia-Studio ausbaut, welche Computer oder Konsolen überhaupt unter den Begriff Multimedia fallen und welche Ergebnisse man mit Hilfe der einzelnen Multimedia-Komponenten erzeugen kann. Meine Meinung: Sehr verständlich, mit viel Witz und Liebe zum Detail entstanden.

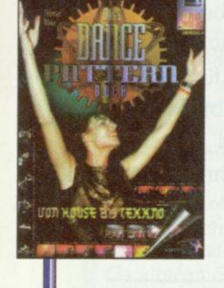
(49 DM, ISBN 3-87791-724-0)

"Wie kriegen die diese Wahnsinnsgrafik hin?" Diese Frage hat sich bestimmt jeder von uns angesichts grafisch exzellent gestalteter Spiele schon mal gefragt. Daß dahinter viel Mathematik steckt, zeigt das Buch **PC-Grafik für Insider**, ebenfalls aus dem **Markt & Technik Buch- und Software-Verlag**. Das Buch mit CD-ROM zeigt mit komplexen mathematischen Formeln, Programmierbeispielen und Programmen, wie man eigene grafische "Anwendungen" gestaltet. Allerdings gehört das Werk in die Rubrik "Schwere Kost" und richtet sich vornehmlich an Computeruser, die mehr über ihren Rechner wissen. Auf der mitgelieferten CD befinden sich zusätzlich viele Beispieldateien und -bilder.



(98 DM, ISBN 3-87791-808-5)

Für die einen ist es Musik, für die anderen der längste Mißton der Welt: Dancefloor, Tekkno, House. Die "Geschmäcker" sind ja zum Glück verschieden, und selbst aus der von vielen so benannten "Billig-Computer-Musik" kann man noch was lernen. Wer mehr über den Aufbau von Tekkno- und Dancefloor-Stücken wissen will, der sollte sich **Das Dance-Pattern-Buch** von **Thomas Alker** aus dem Hause **Schott Musik International** besorgen. Alker erklärt mit vielen Illustrationen, wie Patterns und MIDI-Sequenzen aufgebaut werden, und liefert auf der zugehörigen Diskette gleich passende Beispiele. Fazit: Für diejenigen sehr zu empfehlen, die gerne mit Soundkarte, Keyboard und MIDI experimentieren.



(59 DM, ISBN 3-7957-5105-5)

Mathematik kann ganz schön unterhaltsam sein. Außerdem hat sie eine Menge mit Spielen zu tun. Das glaubt niemand? Karl Sigmund, ein Professor aus Österreich, beweist es im Werk **Spielpläne – Zufall, Chaos und die Strategien der Evolution**, erschienen im Verlag **Hoffmann und Campe**. Auf der Basis einfacher Computerspiele zeigt Sigmund ohne den berüchtigten erhobenen Zeigefinger, wie die Natur eigene Spielregeln aufstellt, die durchaus mit den streng formalen Regeln von PC-Simulationen vergleichbar sind. Moderne Mathematik bemüht sich unter anderem, dem Plan hinter dem scheinbaren Chaos evolutionärer Entwicklungen auf die Spur zu kommen, und Spieler, die erfolgreich sein wollen, können von vielen Ergebnissen dieser Forschung profitieren.



(49,80 DM, ISBN 3-455-08579-2)

TIPS & TRICKS & PANNENHILFE

Werkstatt-

Auch als PC-Spieler bekommt man es von Zeit zu Zeit mit den Tücken der Technik zu tun. Damit Euch das Schicksal dann nicht auf dem linken Fuß erwischt, liefern wir regelmäßig Tips, Tricks und Pannenhilfe.

Hilfe gesucht!

Spiel- und Simulationsprogramme gehören mit Sicherheit zu den PC-Anwendungen, die höchste Anforderungen an die Rechner-Hardware und ihre Konfiguration stellen. Deshalb habt auch Ihr bestimmt schon technische Probleme gehabt, die sich jedoch nach mehr oder weniger intensivem Nachdenken lösen ließen. Unser Angebot: Laßt auch andere Leser von Eurem Know-how profitieren, und schickt Eure Praxistips an folgende Adresse:

Redaktion
PC Spiel
Stichwort "Werkstatt-Tips"
Bremer Str. 10a
D-37269 Eschwege

Die besten Tips veröffentlichen wir an dieser Stelle. Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein Jahresabo der PC Spiel.

CD-ROM-Cache – Bitte einschalten

Auch CD-ROM-Laufwerke lassen sich in der Regel durch einen Software-Cache beschleunigen. Dabei liest das Laufwerk vorausschauend immer gleich ein paar Daten mehr ein und schreibt sie in den Arbeitsspeicher. Von dort kann sie das Programm natürlich wesentlich schneller abholen, da das erneute "Anwerfen" der trägen Laufwerkmechanik zumindest für diesen Zugriff entfällt.

Um den Cache einzurichten, müßt Ihr die Microsoft CD-Extensions (MSCDEX) in der Startdatei AUTOEXEC.BAT *vor* dem Cache-Programm SMARTDRV aufrufen, wie der folgende Ausschnitt zeigt:

```
c:\dos\mscdex.exe /d:mscd1
c:\dos\smartdrv.exe
```

Damit es keine Probleme gibt, solltet Ihr MSCDEX ab Version 2.20 verwenden.

Thomas Nietz/rn

CD-ROM-Cache – Bitte ausschalten

Ausnahmen bestätigen die Regel: Auch wenn er in der Regel mehr Speed bringt (s.o.), so kann der CD-ROM-Cache manchmal auch bremsend wirken. Manche Spiele (Wing Commander III beispielsweise) mißtrauen dem DOS und verfolgen statt dessen ihre eigenen Lesestrategien, wobei die ins Leere laufende Cache-Verwaltung natürlich unnötige Rechenzeit kostet. Um den CD-ROM-Cache auszuschalten, müßtet Ihr SMARTDRV mit

```
c:\dos\smartdrv.exe e-
```

Tips

aufrufen, wobei "e" für den konkreten Laufwerksbuchstaben steht. Da es jedoch zu mühsam ist, die Startdatei AUTOEXEC.BAT vor und nach jedem Spielstart zu ändern, solltet Ihr eine Nachfrage "programmieren", die Eure SMARTDRV-Aufrufzeile ersetzt. Nach dem Anweisungsblock

```
choice /c:jn CD-ROM cachen
if errorlevel 2 goto Nein
c:\dos\smartdrv.exe
goto Weiter
:Nein
c:\dos\smartdrv.exe e-
:Weiter
```

fragt der Rechner bei jedem Start, ob der CD-ROM-Cache eingeschaltet werden soll ([J] drücken) oder nicht ([N] drücken).

rn

```
Audio Blaster Pro 16   Hardware Konfiguration. Ver 2.0
Copyright 1993 CPS GmbH Hamburg Alle Rechte vorbeh.

Hardware Konfiguration Setup

Wave Port Basisadresse      530H
AB/MIDI Basisadresse        220H
AB/MIDI Interrupt           IRQ 7
DMA Kanal Einstellung       DMA 1
Game Port Einstellung       AUS
AT-BUS CD ROM Auswahl       PANASON
CD ROM Adresse              320H

Esc - Beenden
```

Der Environment-Eintrag, der die Einstellungen der Soundkarte verrät, wird zumeist vom Setup-Programm der Soundkarte angelegt.

Soundkarte nicht gefunden?

Weniger aufwendige Spiele verfügen zumeist nicht über ein Installationsprogramm, mit dessen Hilfe die Soundkarten-Einstellungen ermittelt oder vom Anwender eingegeben werden können. Solche Spiele verlassen sich ganz und gar auf einen sogenannten Environment-Eintrag, der vom Setup-Programm der Soundkarte in die Startdatei AUTOEXEC.BAT geschrieben und per SET-Befehl im Arbeitsspeicher hinterlegt wird. Das Beispiel

```
SET BLASTER=A220 I7 D1
```

signalisert das Vorhandensein einer SoundBlaster-kompatiblen Soundkarte, die auf die Basisadresse 220H, Interrupt 7 und DMA-Kanal 1 eingestellt ist.

Falls Ihr ein Spiel besitzt, das die Soundkarte partout nicht finden will, solltet Ihr die Existenz eines solchen Environment-Eintrags durch Eingabe von

```
set
```

(auf der DOS-Ebene) überprüfen. Findet Ihr den Eintrag nicht, oder stimmen die Einstellungswerte nicht mit den tatsächlichen Werten überein, müßt Ihr die Softwareinstallation der Soundkarte wiederholen.

Jens Hartwig/rn

Wir versprechen ...

... ein Jahresabo der PC Spiel für den besten Werkstatt-Tip des Monats. Nun sind Eure ersten Einsendungen da, die wir selbstredend auf dieser Seite veröffentlichen. Nur eine Entscheidung fiel uns diesmal schwer. Weil wir alle drei Tips als gleich gut empfinden, haben wir das Los sprechen lassen. Es sagte: "Thomas Nietz, Hannover". Herzlichen Glückwunsch, lieber Thomas, ab sofort bekommst Du die PC Spiel zwölf Monate lang frei Haus.



Jetzt auch für Windows – Mitsumi FX001D

Bis vor kurzem wollte mein CD-ROM-Laufwerk Mitsumi FX001D einfach nicht unter Windows laufen. Das ließ sich durch Verwenden des Alternativ-Treibers MTMCDAS.SYS ändern, der nun anstelle von MTMCDAE.SYS in der Startdatei CONFIG.SYS aufgerufen wird.

Seit der Änderung funktioniert das CD-ROM-Laufwerk nun in allen DOS- und Windows-Lagen – wenngleich auch etwas langsamer als zuvor.

Florian Müller/rn

MATHIAS NEUMANN









Spiele über Satellit

Wenn das klappt, was verschiedene Firmen und Sender vorhaben, dann "droht" uns die totale Spielewelt per Fernbedienung. TV-Sender sollen per Satellit interaktive Spiele gegen Gebühr auf den Zuschauer loslassen. Angesichts der Tatsache, daß noch genug Platz auf dem Satelliten-Receiver ist, dürfen wir uns wohl in naher Zukunft auf Action- oder Adventure-Kanäle freuen. Und was meint der Spieler/die Spielerin zu diesem Thema? Unsere Frage des Monats:

"Haltet Ihr das Angebot, Spiele als Pay-TV über Satellitenempfänger empfangen zu können, für eine gute Sache?"

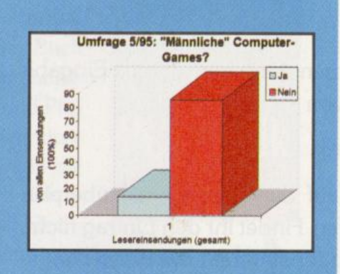
Schreibt Eure Meinung wieder an die

Redaktion PC SPIEL
Stichwort "SPIEL-TV"
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

E-Mail an die PC Spiel!
Auch per Modem ist die Redaktion zu erreichen. Die **Compuserve**-Adresse lautet **100446,1633**. Für **Z-Netz** und **Usenet** gilt die Adresse
PC-SPIEL@INSIDER.SUB.DE.

Das Ergebnis findet Ihr in der Ausgabe 9/95. (Ihr könnt Eure Stimme auch per E-Mail abgeben!)

Hier nun das Ergebnis der Umfrage aus Heft 5/95. Wir fragten, ob Computerspiele zu sehr auf männliche Spieler ausgelegt sind. 86 Prozent aller Einsender (und eine Menge Antworten kamen von Spielerinnen!) finden die Spiele, so wie sie sind, völlig o.k.!



LESERBRIEFE

Wieso ISO?

Nach Konsum des dritten Heftes ein Tip: Beachtet doch bitte endlich die ISO-Norm 9660 für CD-ROM. Dann kann es auch nicht mehr geschehen, daß vorhandene Dateien als nicht auffindbar, beziehungsweise "nicht zu öffnen" angezeigt werden, wie z.B. die EM.DAT im Verzeichnis ELEKTRO auf der 5/95. Oder liefert Demos und Shareware noch einmal als gepackte Dateien mit, so daß man sie problemlos "per Hand" auf der Festplatte installieren kann.

Übrigens könntet Ihr mal etwas über MODs (Modul-Dateien von Soundtrack-Programmen) machen, die zwar aus der Amiga-Welt stammen, aber auch auf dem PC viele Freunde haben. Es gibt inzwischen eine Vielzahl von Editoren und Playern, die man in den Datennetzen findet. Brennt doch mal einige MODs auf Eure nächste Scheibe, dann abonniere ich das Heft.

Dietmar Sievers, Halle (Saale)

Zu Punkt 1: Die CD wird im Standardformat hergestellt. Die von Dir beschriebenen Fehler haben wir weder feststellen noch nachvollziehen können, zumindest, was die Hardware angeht. Eine Bitte an alle: Wenn solche Fehler auftauchen, dann teilt uns bitte konkret die Konfiguration Eurer Rechner und die verwendeten Treiber mit. Nur so sind wir in der Lage, auf Probleme gezielt zu reagieren.

Zu Punkt 2: Auf der CD zum Heft befindet sich der FASTTRACKER für den PC in neuer Version, mit dem man hemmungslos eigene MOD-Dateien editieren kann. Was das Liefern von MODs angeht: SCHICKT UNS EURE WERKE! Wir bringen Sie auf die CD!

Virus auf der CD?

Ich habe mir die PC SPIEL 5/95 gekauft, um mal zu sehen, wie bei Euch die Themen bearbeitet und dargestellt werden. Grundsätzlich teste ich alle neuen Datenträger auf Viren, da trotz größter Sorgfalt ein Virenbefall nicht immer verhindert werden kann. Dabei habe ich im Pfad WERKSTAT\WACKYWEE\WACKYTRA.EXE den Virus "ENCRYPTED" festgestellt. Mit dem Windows-V6.2-Virenprogramm ist dieser allerdings nicht zu erkennen. Festgestellt habe ich ihn mit "TURBO ANTI-VIRUS V9.4" von Carmel, das ich erst seit kurzer Zeit benutze.

Ich hoffe, mit diesem Hinweis geholfen zu haben. Vielleicht bringt Ihr noch ein paar Hinweise darüber, was dieser Virus anrichten kann.

Eckhart Dumjahn, Zehdenick

Diesen Brief haben wir stellvertretend für eine Reihe ähnlicher abgedruckt. Als wir vom Virus auf der CD erfuhren, haben wir sofort noch einmal nachgeprüft. Das Ergebnis: Kein Virus zu finden! Offensichtlich meldet nur Turbo Antivirus einen Virenbefall, der mit keinem anderen Testprogramm bestätigt werden kann. Tatsächlich durchlaufen unsere Master-CDs aber schon vor der Pressung mehrere Tests, darunter auch Virentests mit einer Vielzahl jeweils aktueller Anti-Viren-Programme.

Daß einige Checker trotzdem hin und wieder Viren melden, wo mit hoher Sicherheit keine sind, liegt an ihrer Suchstrategie. Entdecken sie nämlich Bytefolgen, die nach Meinung der jeweiligen Entwickler typisch für bestimmte Virenprogramme sind, melden sie einen Befall, ungeachtet der Tatsache, daß diese typischen Bytefolgen (die aus verständlichen Gründen nie identisch mit den tatsächlich zerstörerischen Programmteilen der Viren sind) auch in völlig harmlosen Zusammenhängen vorkommen können.

Natürlich ist jede Warnung trotzdem alarmierend und sollte es bleiben. Aus eben diesem Grunde verlassen wir uns nicht auf den Test mit einem Viren-Checker.

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Zum Thema Frauen ...

Ich kann mich dem Leserbrief von Sandra Dresen aus der 5/95 nur anschließen: Es ist eine typisch männliche Anmaßung zu sagen, Frauen wären weniger interessiert und aus diesem Grund weniger begabt bei Computerspielen als die "Alleskönner" Männer. Daß Frauen in der Computerwelt so spärlich vertreten sind, liegt vielleicht auch daran, daß sie überhaupt keine Chance erhalten. Ich persönlich habe die Feststellung gemacht, daß viele Männer so gut wie nichts vom Computer verstehen und auch kein Interesse daran haben. Und wenn doch, dann beherrschen sie die Anwendung von Programmen und Spielen, sobald es aber ans "Eingemachte" wie Systemkonfiguration, Problembehebung etc. geht, sind sie am Ende der Fahnenstange angelangt. Mit der Zeit werden Frauen auch in dem Bereich Computer selbstbewußter werden, und dann wird sich herausstellen, wer begabter ist!

Claudia Kupp, Köln

Eigentlich ist dem Brief von Claudia nicht viel hinzuzufügen, aber eines interessiert doch: Werden Frauen in Computerläden tatsächlich immer noch anders behandelt als Männer? Liebe Leserinnen, erzählt doch mal, wie es Euch beim Kauf des Computers, eines Spiels oder einer Anwendung ergangen ist.

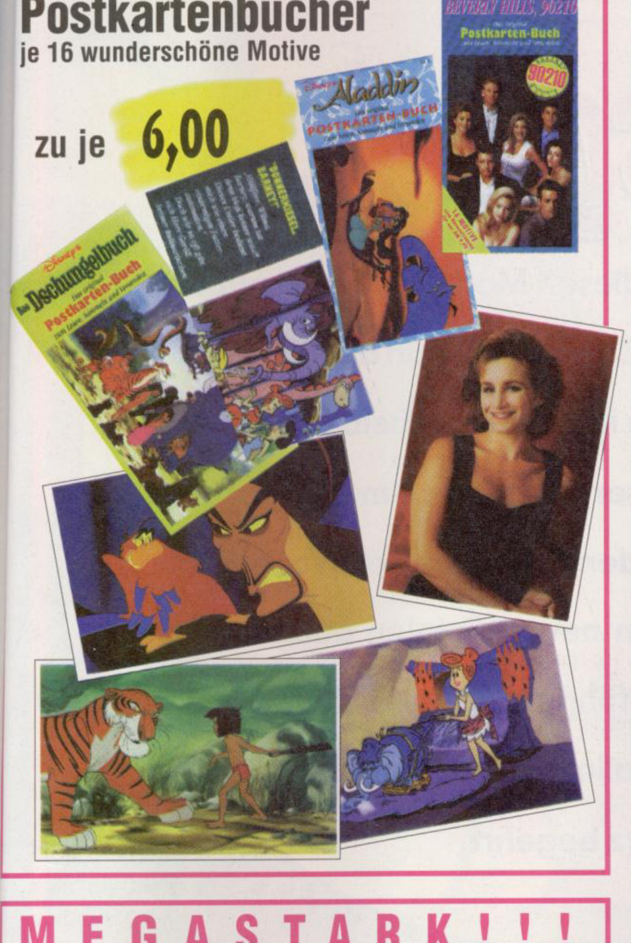
Mehr Briefe sind auf der CD im "Feedback" zu finden



Postkartenbücher

je 16 wunderschöne Motive

zu je **6,00**

Birbad-Heft + T-Shirt (Gr. M–XXL)



T-Shirt Motiv: "Kanzlerkanditat"

T-Shirt Motiv: "Papa, spiel mit mir"

T-Shirt Motiv: "Golf auf bayrisch"

Heft Birbad (Ausgabe 1,2,3 oder 4), handsigniert

zusammen nur **35,00**

oder einzeln

T-Shirt	je 28,00
Heft (1–4)	je 9,80

MEGASTARK!!!



\+ zusammen nur **15,00**

Asterix Bastelbuch (Römer-Fort)

Asterix Stickeralbum



Sunderball

Der Knüller!

Wie durch Zauberhand richten sich die Strahlen bei der Berührung mit der Hand in eine Richtung aus. Ein tolles Utensil für jede Wohnung, das bei Freunden und Bekannten Neugier weckt.

99,00



\+ zusammen nur **15,00**

Aladdin Bastelalbum

Aladdin Postkartenbuch

Alf



Special Sammelband (Ausgabe 1) **+ Sammelband**

nur **8,00**



14,95

Das Mini-Kegelspiel macht Ihren Schreibtisch zur Spielwiese



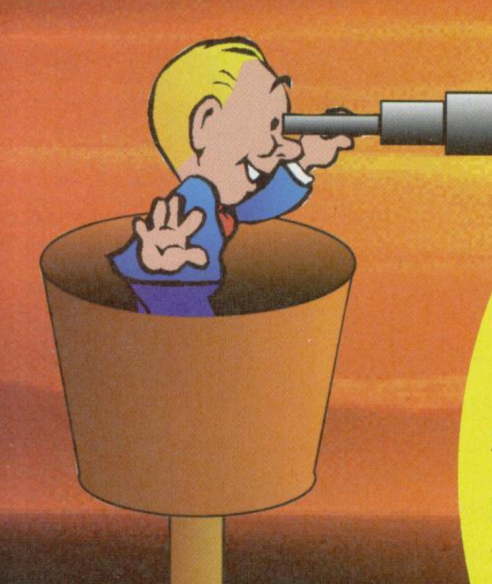
12,95

Kinetic Art Cosmos

Dieses Bewegungsmodul stellt den Kosmos dar. Gegenläufige Kreise bewegen sich um die Erde. Höhe ca. 30 cm

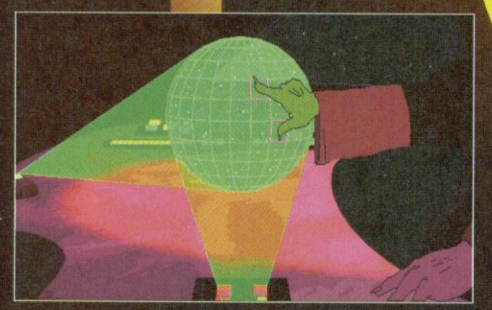
Die Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 0 56 51/97 96 18



Ausguck

So denn, das war's für diesen Monat. Wir sind mit der nächsten Ausgabe am 12. Juli wieder an den Kiosken. Im Schlepptau haben wir wie immer brandheiße Software für Eure PCs. So viel ist an dieser Stelle schon mal versprochen: Wir werden uns auch in den nächsten vier Wochen alles genau ansehen, was an neuen Spielen aufzutreiben ist, und darüber ausführlich berichten. Und die Heft-CD wird mit allem gespickt sein, was das Spielerherz begehrt.



Sierra hat für den nächsten Monat **Space Quest 6** definitiv angekündigt. Wir nutzen die Gelegenheit, und werfen einen Blick zurück auf die ersten fünf Abenteuer des Helden Roger Wilco. Natürlich werden wir auch den sechsten Teil auf Herz und Nieren prüfen.



Hi-Octane heißt **Bullfrogs** neuestes Game, eine Sciencefiction Rennsimulation, die mit rasanter Grafik und vielen neuen Features für lange Actionnächte sorgen wird.

Schon einmal hofften wir, das Spiel **Command & Conquer** aus der Werkstatt von Westwood Studios vorstellen zu können. Dann gab's – wie so oft – eine Verzögerung, und das Strategiespiel im Vertrieb von Virgin wurde nicht rechtzeitig fertig. Nun soll's aber tatsächlich in die Läden kommen, und wir schauen, was neben fantastischer Grafik noch geboten wird.



Wohl ein halbes Dutzend Mal hat sie es bereits getan, und nun kündigt die Firma Microprose abermals die Veröffentlichung von **Across the Rhine** "für den nächsten Monat" an. Ob sich die Wartezeit von mehr als einem Jahr gelohnt hat, werdet Ihr in der nächsten Ausgabe erfahren. Dann nehmen wir das Kriegs-Strategiespiel nämlich genau unter die Lupe.



The Last Dynasty von **Coktel Vision** soll ebenfalls auf den Markt kommen. Ob es wirklich ein *Wing-Commander-III*-Klon sein wird, wie Gerüchte behaupten, prüfen wir selbstredend nach. Fest steht auf jeden Fall, daß da ganz hervorragende Grafiker am Werk waren.



DAS ABENTEUER BEGINNT!

Kelvin MPEG

Kinospaß für zu Hause. Demnächst auf einem PC in Ihrer Nähe!

Kinovergnügen live auf Ihrem PC Bildschirm! Mit der Kelvin MPEG VLB spielen Sie Kinofilme, Musikvideos, Erotiktitel oder RealMagic™-Videospiele in VHS Qualität auf Ihrem PC.* Natürlich in voller Bildgröße und in Echtfarben! Den glasklaren HiFi Surround-Sound liefert die Kelvin MPEG direkt an Kopfhörer, Ihre Stereoanlage oder Soundkarte.

Die integrierte 64-Bit Grafikkarte der Kelvin MPEG sorgt unter Windows, OS/2 und DOS für atemberaubende Geschwindigkeit mit über 16 Millionen leuchtenden Farben. Alles auf einer Karte! Komplett mit Demo-CD und dem Spiele-Hit Psychotron auf CD! Heißer als Ägypten in der Mittagssonne!

ORCHID

*Benötigt wird ein White-Book fähiges CD-ROM Laufwerk, das Video-CD´s lesen kann. Surround über entsprechenden Decoder.

Orchid Technology GmbH - Niederlöricker Str. 36 - 40667 Meerbusch - Fax: 02132 / 80074 - Tel: 02132 / 80071 - Mailbox: 02132 / 80075 - CompuServe: GO ORCHID

Kelvin MPEG, Kelvin64, SoundWave32 Pro, GameWave32 Plus und WaveBooster gibt´s im gut sortierten Fachhandel und bei:



Über 50 x in Deutschland
Tel:0521 / 97 21 10

Als Fachhändler beziehen Sie Orchid Produkte über unsere Distributoren:

DELO, Recklinghausen	EXTRA, Giengen	MAXCOM, Düsseldorf	PROFISOFT, Osnabrück
Fax: 02361 / 609911	Fax: 07322 / 4412	Fax: 0211 / 442029	Fax: 0541 / 122470


winner
SHOWTIME PLUS
3/95

AUTOCAD
EMPFEHLUNG
V7-MIRAGE P-64
4/94

PC
PRO
RECOMMENDED
SHOWTIME PLUS
3/95

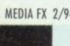
PC
MAGAZINE
EDITORS' CHOICE
V7-MERCURY 5/94

USABILITY
WINDOWS
V7-MIRAGE P-64
7/94

GUT
MEDIA FX 11/94

COMPUTER SHOPPER
BEST BUY
MIRAGE VL 3/94

PC Direkt
EMPFEHLUNG
SHOWTIME PLUS
1/95

PC
PROFESSIONELL
BUDGET
EMPFEHLUNG

MEDIA FX 2/94

Computer
RECOMMENDED
MEDIA FX 3/94
MERCURY PCI 4/94

WINDOWS
TOP
PRODUKT
V7-MIRAGE P-64
4/94

BEST OF
BYTE
CeBIT '95
PLAY IT

PC
today
V7-MERCURY 5/94
MEDIA FX 8/94
V7-MERCURY 8/94
V7-MIRAGE 8/94

DOS
Prädikat
Innovative
Spitzenleistung
SHOWTIME PLUS
2/95

SEHR GUT
V7-MERCURY 10/94
P-64 VL/PCI
V7-MIRAGE 10/94
P-64 VL/PCI

PC Praxis
CeBIT-Innovation
SHOWTIME PLUS
3/95